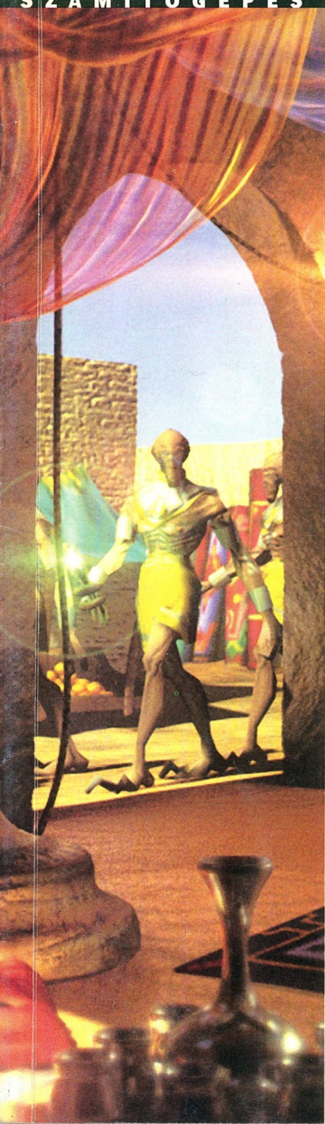
CD-ROM MELLÉKLET: JÁTÉKOK, SEGÉDPROGRAMOK, KIEGÉSZÍTŐK

PC

ZED

SZÁMÍTÓGÉPES JÁTÉKMAGAZIN 1998/3 ÁRA: 992 Ft





Battlezone ajándék poszter

Több, mint 30 játék bemutatása

Battlezone

Myth: The Fallen Lords

Longbow 2

Játékelőzetesek

Unreal

Die by the Sword

Diablo 2

Végigjátszások

Riven: The Sequel to Myst

Fallout

Hardver újdonságok

3Dfx Voodoo 2

Thrustmaster Formula 1 Racing Wheel

ISSN 1417-930X

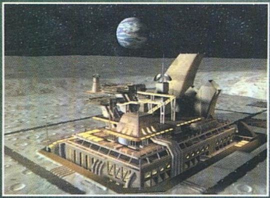
03

9 771417 930006

ZSOLDOSOK, KOMMANDÓSOK, KÉMEK
HARC A SZÍNFALAK MÖGÖTT

UBIK

PC-CD ROM + Playstation



A TOTAL RECALL ÉS A BLADE RUNNER SZERZŐJÉNEK SZENZÁCIÓS JÁTÉKA. REAL-TIME STRATÉGIA, KARAKTEREKKEL. STÍLUSTEREMTŐ ALAPMŰ.



A SYNDICATE ÉS AZ INCUBATION EGY JÁTÉKBAN, MAGYAR NYELVŰ KÉZIKÖNYVVEL.

A játszható demót megtalálod a ZED 1998/3. CD-jén!

Magyarországon forgalomba hozza az N-Tec Kft. Tel.: 351-6853

Sziasztok!

Elmúlt a karácsony – sőt, az „utószezonnak” számító január is – így a tapasztalatokból kiindulva joggal számíthattunk egy csendesebb februárra és márciusra. A szoftverfejlesztő cégek játékaik megjelentetése szempontjából nem tartják sokra az év második és harmadik hónapját, ha tehetik, szívesebben választják kiadási dátumnak az áprilist, esetleg a májust. Éppen ezért ezidőtájt mi sem számítottunk egetrengető alkotások megjelenésére és talán pontosan ezért kellemes meglepetés, hogy idén bizony ránkcáfoltak a külhoni kiadók és így most mi is elsőrangú játékokról tudunk beszámolni. Elég ha csak az Electronic Arts lenyűgözően élethű Longbow 2-jét, az Eidos hihetetlenül látványos és élvezetes Myth-ét, az Interplay régóta várt Fallout-ját vagy az Activision rendkívül eredeti Battlezone-ját említem és máris mindenki számára érthető lesz, hogy pontosan mire is gondoltam. Ezúttal is megpróbáltunk minden játékstílusból minél többet bemutatni, bár kétségtelen, hogy ez a hónap inkább a szimulátorok rajongóinak és a vérbeli stratégáknak kedvezett.

A végigjátszások között ettől a számtól kezdve már találhattok olyan cikkeket is, amelyek inkább tippekkel és hasznos tanácsokkal szolgálnak az adott játékkal kapcsolatban, de természetesen a hosszabb leírásokat sem felejtjük el (hamarosan időszerű lesz egy apró oldalszámnövelés is...). A komolyabb tartalmú írások között külön érdemes kiemelni a manapság olyannyira divatosnak számító – sokak által csak „Mpeg-ezésnek” titulált – zene-archiválási eljárás ismertetését. A 90. oldalon található cikkből lényegében megtudhattok mindent, amire csak szükségetek lehet ha hosszú évek alatt összegyűjtött zeneszámaidat ezen a rendkívül praktikus módon szeretnéd tárolni.

Ami a CD-t illeti, a szokásos játékdemók és felhasználói segédprogramok mellett ezúttal a nemrégiben lezajlott első igazi magyar Quake bajnokság döntőit is megtalálhatjátok QuakeWorld demó formájában.

Reméljük mindenkinek tetszeni fog az újság közepébe rejtett meglepetés poszter. Terveink szerint a jövőben is számíthattok ehhez hasonló „apró” meglepetésekre (előfizetők előnyben...).

Jó szórakozást a harmadik számhoz!

Lám Gábor
főszerkesztő



Légy Te is a ZED írója!

Rengeteg levelet kapunk Tőletek, játékosoktól, melyekben a ZED-ben ismertetett játékokról írjátok meg a véleményeteket, hogy egyetértetek a cikk írójával, vagy éppen velünk ellentétesen vélekedtek. Mivel alapkoncepciónk az volt, hogy minél több oldalról mutassunk be egy-egy játékot, ezért úgy gondoltuk, mostantól nagyobb teret adunk a Ti véleményeknek. Tehát, ha meg szeretnéd osztani a többi olvasóval a véleményed egy játékról, nincs más dolgod, mint tollat/billentyűzetet ragadni, majd papírra/e-mail-be öntött gondolataidat eljuttani hozzánk, amit aztán viszontláthatsz a következő ZED CD mellékletén a többi játékos véleménye, kritikája mellett!

ZED PC

Számítástechnikai havilap
I. évfolyam 3. szám
1998. március
Megjelenik havonta

Főszerkesztő: Lám Gábor
Főszerkesztő-helyettes: Hanula Zsolt
CD melléklet szerkesztő: Eglesz Dénes
Borítóterv:
Boros Zoltán és Szikszai Gábor
Grafika, illusztrációk: Müller Mihály
Tervezőszerkesztő: Champdor
Szerkesztőségi titkár: Nagy Zsuzsanna

Szerkesztőség:
1113 Budapest,
Diószegi u. 39. C. ép. I. em.
Telefon: 166-9926 Fax: 371-0004
e-mail: pczed@zed.hu
http://www.zed.hu/
Postacím: 1518 Budapest, Pf. 27

Kiadja a CD PEGASUS Kft.
Felelős kiadó: Rucz Lajos

Terjeszti: a HÍRKER Rt., az NH Rt., a Kiadói Lapterjesztő Kft., valamint a számítástechnikai szaküzletek. Előfizetésben terjeszti a kiadó.

Előfizetési díj CD melléklettel:
negyedévre: 2590 Ft
félévre: 4990 Ft
1 évre: 8990 Ft

A lap előfizethető bármely Postahivatalban kérhető postautalványon, a kiadó által megküldött, vagy a lapban található „készpénzátutalási megbízás" nyomtatványon, vagy banki átutalással a 11711041-20787787. sz. bankszámlaszámra.

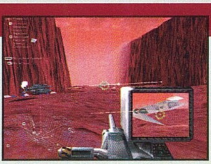
Hirdetések felvétele a szerkesztőségben

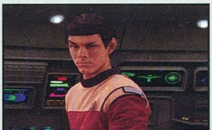
Levilágítás: ARTEMIS Repro Stúdió

Nyomdai munkák:
Oláh Miklós Nyomda
1755 Budapest, Pf. 55
Felelős vezető: a cég ügyvezetője

ISSN 1417-930X

Tartalom





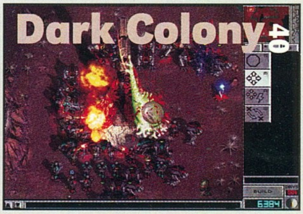


Játékok listája

Tavaszi klónháborúk







Die by the Sword

Treyarch Invention

Már több, mint 90%-ban készen van, és márciusban várható a Treyarch Invention új 3D akciójátéka (bár nevezhetjük Tomb Raider-klónnak is), a Die by the Sword.

A sztori egyszerűségéért (a főhőssel, Enric-cel ki kell szabadítanunk elrabolt barátnőnket az orkok és koboldok táborából) az engine minden tekintetben kárpótol:

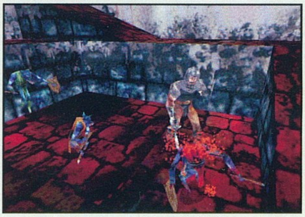


real-time számolt karakter-animáció és AI biztosítja a harcok változatosságát és színvonalát. A lehetséges mozgások a lábleválástól a fejberúgásig roppant széles skálán mozognak, és figyelembe veszik a fizika törvényeit is (tömeg, inercia stb.). A több, mint húszféle ellenfél mind más harcmodort fog képviselni, és az áttekinthetőség érdekében többfajta kameranézet áll majd a rendelkezésünkre. A Die by the Sword további újítása lesz a mozgásszerkesztő, amelyben az egyes billentyűkhöz egész mozgáskombinációkat rendelhetünk hozzá.

A programot háromféleképpen játszhatjuk, kaland módban (á la Tomb Raider, nyolc szinten keresztül), bajnokság módban (csak harc) és aréna módban (speciális harcok, melyekben gyakorlatilag mindent a játékos állíthat be). Ezeken kívül természetesen egy (maximum négyszemélyes) multiplayer-opció is elérhető lesz.

A 3D-kártyákat is támogató program tehát a napokban fog megjelenni, s érdekes csemegének ígérkezik.





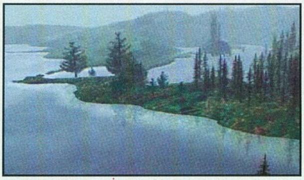
The Secret of the Black Onyx

Blue Planet Software

A kiadó kockázatos üzletpolitikát folytat: az újonnan alapított cég első játéka, a Black Onyx nevű kaland-RPG-akció ugyanis egy hattagú sorozat első darabja, s mint ilyennek, muszáj kasszasikernek lennie. Az alábbiakban kiderül: a BPS-es fiúk mindent elkövetnek ennek érdekében.

Mint a kiadó elmondta, a harcrendszerrel van a legtöbb munka, mivel a Black Onyx szakít a hagyományokkal: a csatákat nem egér-klikkeléssel, hanem „kártyákkal" kell megvívni (ez a kártyarendszer egyébként a játék egészében szerepel, például ha meg akarunk kérdezni valakit az időjárásról, akkor be kell szereznünk egy „Kérdezés" lapot az „Időjárás" szimbólummal, s azt ki kell játszanunk az illetőre – leginkább a Magic: the Gathering-hez tudnám hasonlítani a dolgot). A harcok ezen kártyáknak köszönhetően meglehetősen bonyolultak is lehetnek, a „Elugrás lábkirúgás elől"-től kezdve a „Cselezés jobbra" és a „Bal alsó szúrás" kombinációjáig rengeteg a lehetséses mozgások, és ezek variánsainak száma. A harcokat egyébként egy hatdanos kendó-mester kore-





ografálta, aki középkori európai fegyverekre specializálódott, az animációkhoz pedig profi atléták mozgását modellezték le.

És ha már az animációknál tartunk, érdemes néhány szót szólni arról az új eljárásról, amelyet a projectben közreműködő világhírű orosz matematikusok és Alekszej Pajitnov, a Tetris feltalálója ehhez a játékhoz összehoztak. A módszer neve voxel technika, lényege pedig az, hogy a poligon alapú modelleket voxelekké, azaz különféle tulajdonságokkal (például pozíció) ellátott pixelekké konvertálják, így megoldható az, hogy a voxelekből álló objektumnak mindig csak a látható felét kell renderelni. Ez azt eredményezi, hogy hihetetlenül finom és fantasztikusan szép animáció pöröghet villámgyorsan akár egy P133-on is.

A játék bármelyik pillanatban megjelenhet, mert már 1997 karácsonyára ígérték, de a fentiek ismeretében nem csodálkozunk, hogy csúszik az időpont. Hiába, jó munkához idő kell.

Az SSI tovább folytatja General-sorozatát, a legújabb részek a **People's General** (a XX. századi Kína háborúit feldolgozó, PG2 engine-t használó játék), és a **Warhammer General** (nomen est omen...) lesznek.

Egy érdekesség: A minőségi PC-iről híres **Compaq** cég az Rage Incoming-jának demóját adja gépei mellé, azok grafikai tudását illusztrálandó...

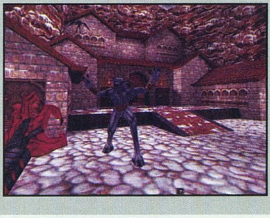
Hexen II: Portal of Praveus

Activision

Nemcsak a Quake 2-höz, hanem a Hexen II-höz is gőzerővel készül az első küldetéslemez, a Portal of Praveus, mely még mindig a Quake-engine-t fogja használni. Sokan azt remélték, hogy talán a Quake 2 engine-jét kapja meg az új játék, de ebben csalódniuk kellett.

A programban egyébként minden lesz, ami egy küldetéslemeztől elvárható: új szörnyek, új fegyverek, de mindenekelőtt új pályák. A Hexen II hagyományaihoz híven ismét a földi történelmi korszakokban fogunk irtani, csak ezúttal egy kissé más képi világban (képünk az ázsiai világ egyik pályájáról készült). Ami még fejlesztésre vár, az az új szörnyek részletes kidolgozása és az összefüggő sztori összehozása.

A mission pack várhatóan még nyár előtt megjelenik, természetesen a Raven Software és az Activision bábáskodásával. Ezzel egyidőben nyitja meg kapuit a QuakeWorld mintájára készült HexenWorld is.



Lode Runner 2

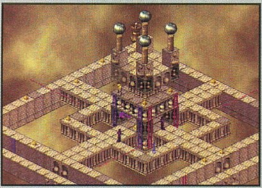
GT Interactive

Bizonyára kevesen vannak, akik nem ismerik a Lode Runner-t, az egyik legveteránabb számítógépes játékot. Először 1983-ban, Apple II-re jött ki a csoda négy diadalmas színben, később a C64-esek is áldozatául estek az őrületnek, 1996-ban pedig egy VGA-s PC és Mac verzió is napvilágot látott (valószínűleg közkívánatra). A játékot első megjelenése óta több, mint kétmillióan vették meg, s idén a GT Interactive valószínűleg növelni fogja ezt a számot, mert a Lode Runner tizenötödik születésnapjára megjelenik a Lode Runner 2, minden akció-logikai játékok királyának folytatása.



A legfontosabb reformon az engine esett át, ugyanis most 3D-izometrikus nézetben kell elvégeznünk a feladatot, azaz ezúttal térben kell a logikai és ügyességi akadályokat legyőzve és a rosszfiúkat kiiktatva az aranyat összeszedni. Ezt az egyszerű célt természetesen a pályák teszik igazán élvezhetővé (szám szerint 75 darab), valamint a rengeteg játékelem (60 féle kulcs, ajtó, bomba stb. fogja megkeseríteni életünket). Ezen kívül karakterünknek is lesznek bizonyos képességei (például átváltozás), melyek segítségével az akár 8-személyes multiplayer játékokban is megtréfálhatja az ellenfeleket. Akinek pedig ez sem elég, az a mellékelt szerkesztővel saját pályát készíthet. A '98-as színvonal is garantált: 16-bites grafika, fényforrások, árnyékolások és átvezető animációk biztosítják, hogy a szórakozás esztétikai szempontból is teljes legyen.

A Frogger és a Montezuma után tehát újabb legenda támad fel poraiból szeptemberben. Lehet, hogy egy nosztalgia-hullám előtt állunk?



EverQuest

Sony Interactive

A Sony Interactive nagy fába vágta a fejszéjét, amikor Everquest című, alapvetően multiplayer-esre tervezet szerepjátékát elkezdte fejleszteni, de úgy tűnik, siker koronázta működésüket: a hálón jelenleg játszható RPG-k ugyanis elbújhatnak a tavasszal megjelenő Everquest mellett.



A program mindenekelőtt 640x480-as felbontással, 16 bites színnel „3D first person look"-ot kapott (magyarul Quake-szerű engine-t), amivel rögtön adott egy nagy pofont a műfaj többi képviselőjének.

Ehhez társul egy hihetetlenül változatos klasszikus fantasy világ, Norrath (elfek, goblinok, sárkányok otthona), ahol történet egyáltalán nincs kidolgozva, csak a háttér. A játékos tehát maga keresheti a kalandokat, s ezáltal a végtelenségig játszhatóvá és élvezhetővé válik az Everquest. Azok tehát, akiknek módjuk nyílik arra, hogy súlyos ezresek fejében hálózati játékkal nyomuljanak, 12 fajból és 14 karakterkasztból választhatnak, és kevert kasztú karaktert (például harcos-nekromanta) is indíthatnak. A képzettségek száma 40 körül fog mozogni, míg a varázslatok száma százas nagyságrendű lesz. A 20 féle különböző tájegységen és a 12 városban (ezeknek a száma folyamatosan bővülni fog) pedig egyszerre akár 1000 játékos vándorolhat, kereskedhet, vagy éppen harcolhat a játék 40 féle szörnyének egyikével.

Az Everquest egyedülálló program a maga nemében, és a Matáv új éjszakai díjszabásának hála, immár kis hazánk játékosai előtt sem lesz lehetetlen felfedezni Norrath világát.



KKND 2

Beamsoft

A véletlen úgy hozta, hogy amíg megkaptuk tesztelésre a KKND Xtreme verzióját, befutottak az első hírek a KKND 2 fejlesztéséről, így a játék rajongói igazán elég edettek lehetnek. A folytatást a Beamsoft készíti, de nem igazán tervez nagy változtatásokat az előző részhez képest. Igaz,



a Szabadoknak és a Túlélőknek 50-50 új egységük lett, emellett több, mint 40 küldetés választható, háromféle új terepet rajzoltak (sivatagi, hegyi, városi), és multiplayer-nél a játékosok maximális száma 6-ról felment 8-ra, de ezek nem olyan újítások, amelyek kielégítik a mai kor játékosát. A 2D-s engine és az ellenfél intelligenciája semmit nem változott (legalábbis egyelőre), így hiába lesz szebb a grafika, hiába lesz színesebb a játék, hiába lesznek renderelt mozik a küldetések előtt, a KKND 2 csak egy klón marad, igaz, egy rendkívül szép, és szórakoztató klón.



A Fallout project vezetője, Tim Cain kilépett az **Interplay** kötelékeiből. Mindez – az Interplay főnökei szerint - nem befolyásolja a már fejlesztés alatt álló Fallout 2 készítését. Cain helyére nem kisebb név, mint David „Zeb" Cook (a második kiadású AD&D „atyja") lépett be a csapatba. A cég egyébként – úgy tűnik – továbbra is lát fantáziát az RPG-k kiadásában, a már említett Fallout 2 mellett készítik ugyanis a Baldur's Gate-et és a Stonekeep 2-t is.

A MicroProse végre-valahára kiadta a **ManaLink**-et, a Magic multiplayer játékot támogató kiegészítését.

Unreal

GT Interactive

Az GT Interactive kijelentette, hogy az Unreal 1998 első felében fog megjelenni. Ez önmagában még nem lenne hír, hiszen a cég meglehetősen lazán kezeli a határidőket, de mivel egyúttal azt is közölte, hogy az Epic befejezte a fejlesztést, és már csak a hibamentesítés van hátra, ezúttal valóban(?) készpénznek vehetjük az információt.

A sokak által csak „Quake 2-gyilkos"-nak nevezett játék rengeteg eredeti ötletet tartalmaz. Már a kerettörténete is jóval kidolgozottabb, mint konkurensének: Egy űrhajó-börtönben raboskodunk, amikor a hajó lezuhan a legközelebbi planétára, mi pedig kiszabadulunk. Kiderül, hogy egy, a bolygón található ásvány, a tarídium megbolondítja a hajók áramköreit, ennek köszönhetően a bolygó amolyan űrbéli Bermuda-háromszöggé vált. Természetesen nem mi vagyunk az első túlélők, több más faj képviselői is lezuhantak már itt, például az évekkel ezelőtt hajótörést szenvedett Skaarj-ok, akik intelligens, ugyanakkor gonosz lények. Érkezésünkkor éppen az a helyzet, hogy a Skaarj-ok a bolygó őslakosait, a primitív Nali-kat rabszolgaságba hajtva arra kényszerítik őket, hogy bányásszanak nekik tarídiumot. Mi leszünk azon szerencsések, akik megszabadítjuk a Nali-kat sanyarú sorsuktól.

A játékmenet is kapott több ötletes újítást: Példának okáért, sok esemény csak bizonyos százalékos eséllyel következik be. Ha tehát megpróbálunk egy őr mellett ellopakodni, lehet, hogy az észrevesz, és lehet, hogy nem. Aztán, utunk során találkozhatunk NPC-kkel, akik segíthetnek küldetésünkben, megmutatnak egy rövidebb utat, vagy kinyitnak egy ajtót, amit mi nem tudunk. Ha lelőjük az NPC-t, az ajtó nem nyílik ki és a nehezebb úton kell mennünk. Ez pedig meggondolandó, mert az Unreal-ben a műfaj többi képviselőjével ellentétben meglehetősen kemény a harc.

Ez elsősorban annak köszönhető, hogy a szörnyek mesterséges intelligenciájának a megírásához az Epic szerződtette Steve Polge-t, aki a Quake Reaper Bot-ját is fejlesztette. Steve pedig hozta a formáját: egy minden részletre kiterjedő, a Reaper Bot-nál jóval okosabb AI-val rukkolt elő. A szörnyek így oldalaznak, lebuknak, lifteznek, elbújnak, fegyvert váltanak, ugranak – egyszóval mindent csinálnak, amit a játékos. Annyira emberiek, hogy néha még hibáznak is (az AI okossága egyébként a nehézségi szint függvényében fog változni). Az engine további pozitívumai a (3D kártya nélkül is látható) színes fényforrások, valamint az a fraktál-rendszer, mely az animált (víz alatti, láva fölötti, vagy éppen egy erőtér által takart) textúrák mozgását végzi, és dinamikus változásuk lehetővé teszi, hogy ne lássuk kétszer ugyanazt a mozgást (mint a valódi vízben).

Az irtáshoz nagyszerű arzenál áll a rendelkezésünkre: több, mint tízféle fegyver, melyeket kétféle módon is lehet használni. Egy példa: a pisztoly alapesetben egy kis sebzésű, nagy pontosságú fegyver, de ha gangsta-stílusban kezdünk el lövöldözni vele, akkor többet sebez, viszont többet is fogyaszt és kisebb eséllyel talál. A fegyverek egyébként meglehetősen ötletesek, például az egyik zöld bigyókat lő, melyek a falra tapadnak, és robbannak, ha egy ellenfél a közelükbe ér. Vagy említhetnénk a Razor Jack-et is, amely éles shurikeneket köp ki magából, és a lövedékek pályáját aszerint változtathatjuk, hogy a lövés pillanatában merre rántjuk el az egeret.



A grafika egyenesen fenomenális, a zenéről pedig csak annyit, hogy esemény-érzékeny rendszer választja majd ki, hogy most éppen egy szimfonikus mű szóljon, mert a játékos csendben lopakodik vagy egy ipari-techno, mert éppen fémes környezetben harcolunk.

A Quake 2-vel ellentétben az Unreal-ban lesz többféle deathmatch-opció és minden eddigi bot-nál intelligensebb gépi





ellenfelek is. A sok és változatos DM-pályát olyan apróságok fogják feldobni, mint például a növény képében megjelenő egészségügyi csomag, melyet ha megeszünk, láthatjuk, amint a növény a szemünk előtt kezd el újra nőni.

Az eddigiek alapján bátran állíthatjuk, hogy az Unreal nagy előrelépés lesz a „3D first person shooter"-ek piacán. A Quake 2 (és az idsoft) pedig alaposan összeszedheti magát, ha lépést akar tartani ezzel a nagyszerű programmal.

Wheel of time

Legend Entertainment

Ugyan még nem jelent meg az Unreal, a Legend Entertainment már fejleszti az első olyan programot, amely az Unreal engine-jét fogja használni. A játék a Robert Jordan által írt világhírű fantasy regény, a Wheel of Time világába kalauzolja el a játékost, méghozzá a regény cselekménye előtti időkbe, ahol négyféle karakter közül lehet majd választani, kalandunk végigvitelére. Annak ellenére, hogy a kiadó egyre-másra teszi a kissé nagyképű nyilatkozatokat (például, hogy a műfajban egyedülálló módon szőtték bele a játékba a kaland- és az RPG-elemeket, úgyhogy a játékos maximálisan meg lesz elégedve), magáról a programról nem sokat árul el. Annyi mindenesetre már most biztos, hogy 1998 első felében szeretnék piacra dobni a Wheel of Time-t. Addig is gyönyörködjünk az előzetes képekben, melyek eszméletlenül szép grafikát sejtetnek.



Pár hete volt a Duke Nukem 3D kiadásának második évfordulója. Ez alkalomból adja ki a GT az **East vs. West** című csomagot, ami a Duke Nukem Atomic Edition-t, és a Shadow Warrior-t fogja tartalmazni, és mintegy előfutárként fog szolgálni a Duke Nukem 4Ever-hez.

A 4Ever valószínűleg elődjéhez hasonlóan fel fogja borzolni a kedélyeket, a tengerentúlon dúló Duke-hisztériát illusztrálandó, csak egy rövid sztori: valaki a 3DRealms-től elkottyintotta az interneten, hogy egy kicsit ötlethiányban szenvednek, Duke legújabb részbeli „beszólásait" illetően. Néhány nap alatt több, mint 1200 segítőkész rajongó küldte el a készítőknek az ötleteit...

Warcraft Adventures

Blizzard Entertainment

Állandóan változó időpontok és többször is elcsúsztatott megjelentetés után a Blizzard még mindig nem tudja, hogy mikor is fog végre kijönni a Warcraft Adventures, mely valószínűleg sok stratégia-rajongó kedvenc kalandjátéka lesz. A legfrissebb hírek szerint a program a Warcraft 2 – Beyond the Dark Portal utáni években fog játszódni, és Thrall-t, egy fiatal ork harcost kell majd végigsegítenünk a felnőtté válásától az Azeroth feletti uralomig vezető rögös úton.



A játék látványvilága a Lucasarts-kalandokra emlékeztet a leginkább (Full Throttle, Sam'n'Max), azaz gyakorlatilag egy igényesen kivitelezett rajzfilmre számíthatunk (több, mint 100 grafikus és animátor dolgozik csak az animációkon). Természetesen a régi Warcraft-csapatból is sokan részt vesznek a fejlesztésben, de a szinkronhangok között is akad néhány ismerős (például Thrall szerepében Clancy Brown, akit a Starship Troopers Zim őrmestereként láthattuk legutóbb, vagy Tony Jay, aki régebben a Disney Notre Dame-i toronyőrének kölcsönözte hangját).

Mi tagadás, szerkesztőségünk több tagja már tűkön ülve, beizzított szövegszerkesztővel várja a végleges verzió megjelenését. Úgy véljük, nem mi vagyunk az egyetlenek: a világon a Warcraft-rajongók száma milliós nagyságrendű...



Plague

Eidos Interactive

A tavalyi előretörés után 1998 minden bizonnyal a 3D-s játékok végleges győzelmének éve lesz. Először a lövöldözős és verekedős játékok léptek ki az addig csak szimulátoroknak fenntartott harmadik dimenzióba, majd a sport és kalandjátékok is, most pedig stratégiai játékok követik őket. Az első igazi nagy dobás ebben a kategóriában a Myth, de már jönnek is az új trónkövetelők, élükön (a Populous 3 mellett) az Eidos által júniusra ígért Plague.

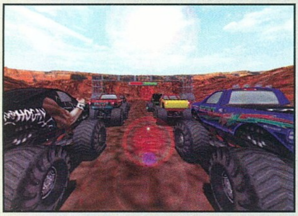
A játék az igazi sötét középkorban játszódik, és célunk egy igencsak alacsony rendű nemesúrként mi más is lehetne, mint a királyi cím megszerzése. Harc, diplomácia, árulás és intrikák szegélyezik utunkat a trón felé, miközben szembe kell néznünk tűzvésszel, árvízzel, és a rettegett Fekete Halállal, a pestisjárvánnyal is.

Az eddig látottak alapján a játék joggal pályázhat a „minden stratégia-rajongó álma" kitüntető címre. Lesz itt minden, mi szem-szájnak ingere: építkezés-fejlesztgetés (lásd Settlers), véres harcok (lásd Myth), középkori hangulat, mindez soha nem látott minőségű teljes 3D-ben, szabad kameramozgással.

Monster Truck Madness 2

Terminal Reality

A nem egészen normális autóversenyek kategóriájában alighanem a Carmageddon a legnépszerűbb, ám lehetséges, hogy ez



az állapot csak a Monster Truck Madness 2 megjelenéséig fog tartani. A Microsoft fejlesztőcsoportja, a Terminal Reality ugyanis figyelemre méltó folytatást készített.

Az első részhez képest a legnagyobb újság a TR új engine-je, a *Photex2 3D*, mely hihetetlenül szép játék közbeni grafikát tesz lehetővé (tegyük hozzá: egy erőmű kell ehhez). A speciális effektek (jégeső, hó, a kocsik törései stb.) természetesen csak 3D-kártyával lesznek láthatók, de egy ilyen játékhoz már csak a sebesség miatt is gyorsító szükségeltetik.

A játékmenet is kapott némi frissítést: a meglevőkön kívül huszonegy új autót törhetünk össze, és a fejlesztőknek (vagy inkább a kiadónak) sikerült elérni, hogy a nagykerekű szörnyetegek felvehessék az amerikai pankrációsztárok egyéniségeit. A képen látható „Hollywood Hogan" elnevezésű fekete autó például Hulk Hogan jegyeit viseli magán.

A korszerűsített Monster Truck Madness valamikor tavasszal fog kijönni, és valószínűleg létjogosultságot fog magának szerezni az autó-szimulátorok amúgy zsúfolt piacán. Addig is lehet edzeni a multiplayer-meccsekre...

Míg itthon a Quakefény volt az első nagyszabású PC-s játékos találkozó/verseny, Seattle-ben megrendezték az első **Professional Gamer's League** (Profi Játékosok Ligája) versenyt. Az összdíjazás meghaladta a 65 000 dollárt (13 millió forint...)! A mintegy tízezer (!) „élő", és ötezer internetes néző előtt megtartott versengés nem hozott nagy meglepetéseket: Quake-ben Dennis „Thresh" Fong, míg Red Alert-ben David „Deep Blue" Margo utasította maga mögé a mezőnyt.

A karácsonyi őrület után újra helyreállt a rend a világ PC-s játékpiacán. Az aktuális **toplistákat** továbbra is az örökzöld Myst vezeti a Microsoft Flight Simulator-a és az évvégi nagy slágerek (Tomb Raider 2, Quake 2, Riven) előtt. Ha már a toplistáknál tartunk, íme egy összesítés, a tavalyi év legnagyobb példányszámban eladott játékairól:

1. Riven: The Sequel to Myst (Broderbund)
2. Myst (Broderbund)
3. Microsoft Flight Simulator (Microsoft)
4. Diablo (Cendant Software)
5. Monopoly (Hasbro Interactive)
6. Barbie Fashion Designer (Mattel)
7. NASCAR II (Cendant Software)
8. Command & Conquer: Red Alert (Virgin)
9. Barbie Magic Hair Styler (Mattel)
10. Lego Island (Mindscape)
11. Microsoft Return of Arcade (Microsoft)
12. X-Wing vs. TIE Fighter (LucasArts)
13. Tomb Raider (Eidos)
14. Quake (id Software)
15. WarCraft Battle Chest (Cendant Software)
16. Tonka Construction (Hasbro Interactive)
17. Deer Hunter (GT Interactive)
18. Scrabble (Hasbro Interactive)
19. Jedi Knight: Dark Forces II (LucasArts)
20. Quake II (Activision)

Battletech: Mechcommander

MicroProse

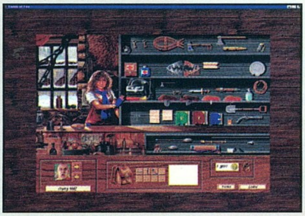
Nagy port kavart fel tavaly, hogy a MicroProse-nak hosszú huzavona után végül is sikerült az Activision orra elől elhalászni a FASA népszerű szerep/társasjátékának, a Battletech-nek a jogait. Az Activision csattanós(nak szánt) válasza erre a Heavy Gear volt, és most mindenki azt várja, mit lép erre a Battletech-licensszel némi lépéselőnyre szert tett MicroProse. Nos, jön a régóta ígérgetett Mechwarrior 3 (valamikor nyáron), de még előtte, mintegy „hangulatteremtőnek" egy érdekes akció/stratégia keverék, a Mechcommander. Elsőre talán kicsit furcsának tűnhet az eddigi „first person"-nézet helyett az izometrikus 3D kivitelezés, de hamar rájöhetünk: ez adja vissza legjobban az eredeti Battletech hangulatát, amit még külön feldobnak a fantasztikusan jól sikerült video-bejátszások.



Fields of Fire

Empire Interactive

1757. Javában dúl a Hétéves Háború a világ akkori két vezető hatalma, Anglia és Franciaország között. Talán ez az első olyan konfliktus a történelemben, ami kiterjed több kontinensre is: nemcsak Európában folynak harcok, de Indiában és Észak-Amerikában is gyepálják egymást az angol illetve francia befolyás alatt álló bennszülöttek.



Ebbe a környezetbe, az irokézek és mohikánok közé visz el az Empire hamarosan megjelenő real-time „inkább akció, mint stratégia" játéka, a Fields of Fire. Kivitelezésében és játékmenetében leginkább a régi amigás slágerhez, a Cannon Fodder-hez lehetne hasonlítani, de a telitalálatnak bizonyuló környezet-választás mégis magasan afölé helyezi. Hiszen kinek ne indítaná be a fantáziáját a J. F. Cooper-könyvek világa, ki ne olvasta volna az Utolsó mohikánt?

A játék tavasszal jelenik meg, a kornak megfelelő extrákkal (internet és multipalyer támogatás 1024×768 felbontás, stb.) felszerelve. Addig is: félre a békepipával, és ki ásta el már megint a csatabárdot?!

MIG Alley

Empire Interactive

Az ötvenes évek elején Korea valamilyen különös oknál fogva nem tartozott a földgolyó legkedveltebb turistaparadicsomai közé. Talán a kedvezőtlen időjárási viszonyok, vagy esetleg a kegyetlen és véres háború, meg a levegőben repkedő MIG-ek, Thunderjet-ek és P51 Mustang-ok miatt? Rejtély...

A szimulátorok kedvelői legkorábban ősszel oldhatják meg ezt a „rejtélyt". Ha valaki megunta az F22-est, az Apache Longbow-t, a JSF-et, vagy úgy általában az összes hi-tech csodagépet, most végre beülhet egy „békebeli" F86 Sabre, vagy egy F80 Shooting Star pilótafülkéjébe. Irthatjuk az ellent campaign módban, de lehetőség nyílik a klasszikus „dogfight"-ra, sőt akár 12 személyes multiplayer játékra is. A fejlesztők (akik egyébként a Flying Corps-szal mutatkoztak be annak idején) minden eddiginél izgalmasabb légiharcokat ígérnek, ahol előfordulhat, hogy egyszerre akár 50 gép repked a monitorunkon. Hát... majd MIGlátjuk!

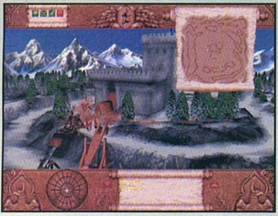


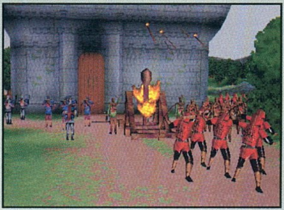
Siege

Telstar Electronic Studios

Az utóbbi idők sci-fi és cyberpunk divathulláma után most úgy tűnik, újra teret hódít a korhű feudális világ és a klasszikus fantasy stílus. Előbbinek nagyszerű példája a Telstar régóta ígérgetett játéka, ami (ha minden jól megy) kora tavasszal váltja valóra minden Egri Csillagok-rajongó titkos vágyát: a real-time 3D várostromot (vagy várvédelmet, ízlés szerint). Bármit bevethetünk a siker érdekében, amit annak idején eleink: ostromlétrák, katapultok, forró olaj... talán csak Dugovics Titusz fog hiányozni a játékból!





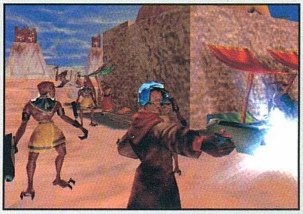


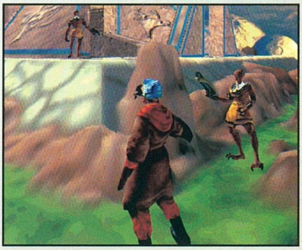
Outcast

Ocean

Szegény, szegény Lara Croft! Mióta kitalálta valaki, hogy ő minden idők leghíresebb játékhőse, szinte hetente jönnek az újabb Tomb Raider-klónok, az újabb Laraklónokkal, és mindnek egy a célja: a poligon-lány feledésbe taszítása. Alig múlt el a Cryo támasztotta Dreams (illetve Duncan)-veszély, máris itt az új trónkövetelő az Outcast, illetve a főhős, Stan Blaskowitz személyében.

Nos, Stan valószínűleg soha nem lesz olyan népszerű, mint Lara (lévén a játékosok többsége hímnemű...), de maga a játék nagyon ígéretes. A világot a Comanche által híressé tett *voxel landscape* technikával építették fel a feljesztők (akik egyébként öreg rókák a szakmában, ők írták anno az Unreal-t és az Agony-t Amigára). Ebből adódóan nem kell majd erőmű a játékhoz, egy sima (MMX és 3Dfx nélküli) P166-on úgy fog menni 65 000 szín mellett 18 fps sebességgel, hogy egyszerre akár tíz karakter is a képernyőn lehet, akiket egyenként 1000 poligon épít fel!





Diablo 2

Ha valamire, hát arra biztosan nem panaszkodhatnak a fiúk a Blizzard-nál, hogy nincs elég munkájuk. Alig fejezték be a Starcraft-ot, és adták át a bétatesztereknek a Warcraft Adventures-t, máris nyakig vannak a következő project-ben, ami nem más, mint '97 egyik legnagyobb sikerű játékának folytatása, a Diablo 2. A folytatás szebb és részletesebb grafikával, felújított harcrendszerrel, minden eddiginél gyilkosabb varázslatokkal, új fegyverekkel, és hatalmas térképekkel várja a régi rajongókat. Úgy tűnik, máris megvan a '98-as karácsonyi játékpiac egyik biztos befutója, és a Blizzard felkészítheti a Battle.net szervereket az újabb rohamra...



A Myst és a **Riven** mindent elsöprő sikerén felbuzdulva, a Virgin Records kiadja a Riven zenéjét audio CD-n is, a hivatalos megjelenési dátum február 24.

Már készül az első küldetés-lemez a **Total Annihilation**-höz, sőt, a második rész is tervezés alatt áll...

Márciusban új fejezet nyílik a 3Dfx kártyák történelmében, piacra kerül ugyanis a **Diamond Monster 3D II**, az új Voodoo2 chipsettel. A kártya ára 250 dollár körül lesz, és járni fog hozzá egy teljes verziójú, Voodoo2-re optimalizált Heavy Gear, valamint egy-egy demo CD a LucasArts és az Eidos játékaival (X-Wing vs. Tie Fighter, Jedi Knight, Shadows of the Empire az egyik részről, Daikatana, Tomb Raider 2, Final Fantasy 7, Joint Strike Fighter a másikról).
(Részletes cikket olvashatsz a kártyáról a 90. oldalon.)

The Dark Project

Eidos Interactive

„Camper"-nek nevezik Quake-es körökben azt, aki nem áll ki szemtől szembe harcolni, hanem lesipuskás módjára, hátulról, orvul végez ellenfeleivel.

Pontosan ilyen beállítottságú embereknek fog szólni az Eidos új stílusú „first person RPG"-je, a Dark Project. Itt lopakodással, rejtőzéssel és hátbatámadással többet ér az ember, mint a becsületes harccal. Az egész leginkább arra hasonlít, mintha egy tolvajjal játszanánk egy szerepjátékban.

Az eddigi RPG-kben a tolvaj karakter egy egyszerű zárfeltörő-csapdasemlegesítő szakmunkásként jelent meg – ennek most vége, megtudhatjuk, milyen eggyé válni az árnyékokkal, láthatatlanul és hallhatatlanul úgy végezni az ellenfeleinkkel, hogy nem tudják meg, kinek a kezétől érte őket a halál.

Grand Prix Legends

Sierra



Mit tettek a repülőgép-szimulátorok gyártói, mikor túltelítetté vált a piac a modern hi-tech csodákkal? Visszatértek a „régi szép időkhöz”, az első világháborús gépekhez. Ugyanezt teszi most a Papyrus (a Nascar-ok, és az Indycar fejlesztője) az autóverseny-szimulátorok területén. Ha



már kezded unni, hogy minden F1-szimulátorban Schumacher és Hill lökdösi ki egymás autóját a pályáról, igazi felüdülés lesz a GP Legends. Az 1967-es év Forma 1-es küzdelmeit játszhatjuk végig, olyan legendás pilótákkal versengve, mint Jackie Stewart, és Graham Hill (a jelenlegi világbajnok, Damon Hill apja), a híres-hírhedt szivar alakú Lotus, Brabham, és Ferrari autókban.

Mask of Eternity

Sierra

Hát ezt is megértük... Roberta Williams-t, a Sierra egyik legrégebbi és legsikeresebb designer-ét (King's Quest, Phanasmagoria) is megcsapta az új idők szele.

Aki ránéz a KQ-sorozat legújabb, immár nyolcadik részére, miden bizonnyal előbb fog arról a Tomb Raider-re asszociálni, mint a sorozat valamelyik régi epizódjára.



Második pillantásra azért már derűsebb a helyzet: Daventry világa három dimenziós lett, és némi akciórész is helyet kapott a kalandban, de egyébként minden maradt a régi. Hősünket, Connor-t irányítva igencsak meg kell majd tornásztatnunk az agysejtjeinket, mire hét királyságot bejárva összegyűjtjük az Örökkévalóság öt felé törött Maszkjának darabjait, és immár nyolcadik alkalommal megmentjük a világot.

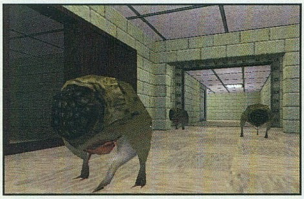


Half-Life

Sierra

Úgy tűnik, a Sierra is beszáll az eddig leginkább csak a GT és az Activision (és egy kicsit a Virgin) között zajló „first person shooter-háborúba”. Üdvöskéjük, a Half-Life, amellett, hogy a Quake 2 által igencsak magasra állított mércét simán teljesíti (színes fények, tükröződő textúrák, 3D hang, 16 bites színmélység, élethű árnyék és fényeffek-





tek) új ötleteket is visz a stílusba. Ilyen például, hogy nyílt pályákon figyelnünk kell majd a széljárásra(!), nehogy a szörnyek megérezzék a szagunkat, és csapatosan kezdjenek el ránk vadászni. Legnagyobb ellenfelünk azonban mégiscsak az idő lesz, hiszen a sztori szerint egy idegen dimenzióból érkezett szörnyek által megszállt katonai bázison vagyunk, ahol egyrészt a beindult az önmegsemmisítő rendszer, másrészt CIA-kommandók gondoskodnak az esetleg megmenekült szemtanúk elhallgattatásáról...



A PC Zone olvasói a Carmageddon-t szavazták meg **a tavalyi esztendő legjobb játékának**, míg a Gamespot szavazásán a Total Annihilation diadalmaskodott, orrhosszal megelőzve a Jedi Knight-ot.

Folyt. köv.

Lássunk egy kisebb csokrot az idén is változatlan hévvel dúló „Ha egy játék sikeres volt, azt folytatni kell”-mánia '98-ra várható gyümölcseiből:

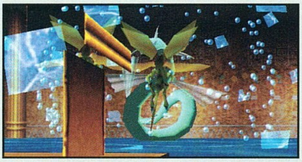
Jön a Carmageddon 2, az eddig jelzett karácsonyi megjelenés helyett talán már nyáron. Helyette karácsonykor örülhetünk az Acclaim mókás Sim City-klónjának, a Constructor 2-nek. Ugyanekkorra várható két másik nagysikerű folytatás, a Dungeon Keeper 2, és a Discworld 3. Minden ellenkező híresztelésssel szemben a Battle Spire nem azonos az Elder Scrolls 3-mal, az csak valamikor az év vége felé fog megjelenni (alcíme egyelőre ismeretlen). A Sirtech két folytatással áll elő '98-ban, a Jagged Alliance 2-vel (nyár), és a már-már messiásként várt Wizardry 8-cal (év vége). A Quake-klónok kiadói is folytatás-mániában szenvednek: lesz Blood 2, Duke Nukem 4Ever, Turok 2, Super Redneck... Ugyanez a tünet a C&C-t klónozóknál is, lásd MAX 2, Dark Reign 2, KKND 2, C&C: Commando, C&C: Tiberian Sun... És ha már itt tartunk, ne maradjanak ki a kalandjátékok (Lands of Lore 3, Simon the Sorcerer 3, Ultima 9, Might&Magic 6, Journeyman Project 3), és szimulátorok (Test Drive 5, Nascar 3, I-War 2, Heavy Gear 2, M1 Tank Platoon 2, Flying Nightmares 2) sem...

Final Fantasy 7

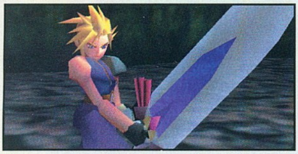
Eidos Interactive

A Square Co. fejlesztőcsoport neve talán nem mond sokat egy átlag PC-snek, mégis, amikor tavaly decemberben a csapat csatlakozott a világ legnagyobb kiadói között számontartott Eidos Interactive-hoz, ezt az Eidos nagyfőnökei csak a Core Design és az ION Storm „megszerzéséhez" tudták hasonlítani. Ennek oka egyetlen játéksorozat, aminek csak a legutóbbi rész Playstation-verziójából 3,2 milliót adtak el csak Japánban! A Final Fantasy (mert ez a szóban forgó játék) már '86-ban milliós eladott példányszámokkal büszkélkedett, és tulajdonképpen senki sem érti, miért csak most írják át PC-re.

Az átírás „áldozata" a hetedik rész, ami nemrég hódította el a „Minden idők legnagyobb sikerű konzolos játéka" címet a Street Fighter 2-től. Egy manga stílusú 3D-s RPG-ről van szó, ami ötven óra játékidőt, két órányi video-bejátszást, és minden eddiginél hosszabb, bonyolultabb, és szövevényesebb sztorit ígér, rengeteg kalanddal.



A játék három teljes CD-t fog betölteni, és monumentalitásáról talán eleget mond az, hogy több mint 200 ember dolgozik rajta, immár két éve. A megjelenést ez év közepére ígéri az Eidos.





Dominion: Storm Over Gift 3

Az ION Storm fejlesztőcsapat nevéről mindenkinek azonnal John Romero és a régóta ígérgetett Daikatana jut eszébe. A nagy hírveréssel kísért Quake-konkurrens mellett azonban készülőfélben van egy másik játék is az ION Storm műhelyében, egy real-time stratégiai játék, a Dominion.

C&C-klón, mondaná az ember, de ez nagyjából annyira lesz az, mint mondjuk a Total Annihilation volt. Vagyis az alapötlet változatlan, de a „csomagolás" már egy új minőségi szintet mutat. Grafikailag ez 1280×1024-es felbontást, és 95 000 képkockányi 3D animációt jelent, játéktechnikailag pedig rengeteg apró újítást, melyek összhatása emeli a Dominion-t vetélytársi fölé. Például embereinknek kiadhatunk olyan parancsot, hogy fekvő, vagy térdelő helyzetből lőjék az ellenséget, ilyenkor természetesen javul a célzás pontossága, viszont nehezebben manőverezünk. Vagy: ellenfeleink bázisát megbéníthatjuk a vezérlőrendszerükbe juttatott vírussal. Vagy: nyersanyagok után kutató szakembereinknek elég annyi parancsot kiadnunk, hogy „menj és keress valamit", aztán nem kell vele törődnünk, ha talált valamit, majd jelentkezik.

Négy faj közül választhatjuk ki, kinek szeretnénk a pályafutását egyengetni, akik természetesen mind egymástól gyökeresen eltérő erősségekkel és gyengékkel rendelkeznek, azaz más-más játékstílust követelnek.

World League Soccer

Eidos Interative

Vajon lehet-e újat mondani a fociprogramok terén egy FIFA 98 és egy Actua Soccer 2 után? A Silicon Dreams fejlesztői úgy gondolták, igen, és ezen véleményük igazáról sikerült meggyőzniük az Eidos Interactive-ot is, talán azzal, hogy a szokásos extrákra szinte minden téren sikerült még egy lapáttal rátenniük. Mit is jelent ez? Szokásos extrának számít a motion catpure technika használata. A WLS-ben a Newcastle United (és természetesen az angol válogatott) erősségének, Les Ferdinandnak mozgását modellezték le. Szokásos extra a kommentátor használata. A WLS-ben ezt az olasz Channel 4 sport-csatorna riportereit hallhatjuk hamisítatlan, magával ragadó „ordibálós" olasz stílusban közvetíteni a meccseket. Szokásos extra a 3Dfx és joystickok támogatása. A WLS a létező összes 3D kártyát, és analóg kontrollert kezelni fogja. Ezek ellenére a fejlesztők mégis a játékosokat irányító mesterséges intelligenciára a legbüszkébbek, olyannyira, hogy a WLS-t nem is játékként, hanem foci-szimulátorként emlegetik. Hogy a legilletékesebbtől, a készítőktől idézzünk: „A WLS be fogja bizonyítani mindenki számára: a foci nem tudomány. A foci művészet..."

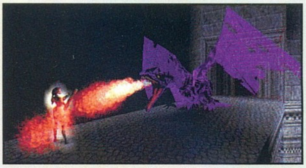






Deathtrap Dungeon
– ahogy Ian Livingstone látja

Eidos Interactive



több, mint másfél évtizede, 1981-ben jelent meg az első interaktív, lapozgatós kalandjáték-könyv, a Warlock of Firetop Mountain, Steve Jackson és Ian Livingstone tollából (magyarul 6-7 évvel később, „A tűzhegy varázslója" címmel). Az ötlet – könyv és játék egy kötetben – telitalálatnak bizonyult, és a könyv Fighting Fantasy néven sokrészes sorozattá bővült. A siker elsöprő volt: világszerte többmillió példányban adták el a sorozat részeit. Ám semmi sem tart örökké, a lapozgatós könyvek sikerét elmosták az új játékőrületek, és a sikerpáros útjai szétváltak. Jackson maradt a szerepjátékoknál, Livingstone pedig számos kanyar után a PC-s játékpiac egyik óriásánál, az Eidos Interactive-nál kötött ki.

Szinte adta magát az ötlet, hogy az egykori siker PC-s formában is alakot öltsön; és több, mint két év fejlesztés után nemsokára meg is jelenik a Deathtrap Dungeon, ami annak idején a sorozat legsikeresebb tagja volt (a magyar változat Halállabirintus címen futott).

A játék a manapság divatos Tomb Raider-vonalat követi kivitelezésében, a játékosnak egy hatalmas, csapdáktól, és ellenfelektől nyüzsgő labirintust kell majd felfedeznie, egy brutális barbár harcos, vagy egy lengén öltözött amazon szerepében. A szerzők nem hagyták ki a multiplayer opciót sem a játékból (főleg, mivel a könyv eredeti sztorija szerint is hat hős vág neki a kalandnak, tudván, hogy csak egyikük kerülhet ki élve). Pergő akció, gyilkos ellenfelek, agyafúrt csapdák és fejtörők – ezt ígéri a Deathtrap Dungeon. És hogy miként látja mindezt a legilletékesebb, a játék „atyja", az olvashatjátok alant az Ian Livingston-nal készített interjúnkban.

ZED: *Hogyan kerültél kapcsolatba a szerepjátékkal, illetve a számítógépes játékokkal?*

Ian: Hű, ez hosszú történet lesz...

ZED: *Nem gond, van időnk... ☺*

Ian: A hetvenes évek elején egy régi iskolatársammal, Steve Jackson-nal közösen bérelt lakásban éltünk Londonban. Nagy rajongói voltunk a táblás stratégiai játékoknak, és mikor mindkettőnknek egyszerre lett tele a hócipőnk az akkori munkánkkal, elhatároztuk, hogy saját, játékokkal foglalkozó céget alapítunk. Így született meg 1975 elején egy nyugat-londoni bérház harmadik emeletén a Games Workshop. Kiadtunk egy magazint, amit mindenkinek elküldtünk, akit csak ismertünk a játék-iparban. Ilyen tiszteletpéldányt kapott Gary Gygax is, aki köszönetképpen elküldte nekünk az éppen akkor elkészült új játékának egyik első példányát. Ez három szabálykönyv volt egy nagy barna dobozban, egy felirattal: Dungeons and Dragons. Kipróbáltuk és egyből beleszerettünk. Hamarosan aláírtunk egy szerződést, miszerint három évig kizárólag mi terjeszthetjük a D&D-t egész Európában. A sztori innentől közismert, a Games Workshop hihetetlen sebességgel nőtt a játékipar egyik legnagyobb óriásává, bolthálózatot nyitottunk, magazint indítottunk (ez a White Dwarf, máig a legnagyobb szerepjáték-magazinok egyike – *ZED*), kiadtuk első saját játékainkat, a Warhammer-t, a Space Hulkot, a Talisman-t... Hát így épült fel a Games Workshop-birodalom.

A Fighting Fantasy könyvek ötletét 1981-ben találtuk ki Steve-vel. Ezeket nem a Games Workshop-on keresztül adtuk ki, inkább eladtuk a licensz-t egy független könyvkiadónak. Az első könyv, a Tűzhegy varázslója azonnal az angol bestseller listák élére ugrott. A Halállabirintus a negyedik része volt a sorozatnak, és mellesleg ez a személyes kedvencem is. 13 év kellett a számítástechnikának, hogy elérje azt a szintet, hogy videojáték készüljön a könyvből! A könyvet egymagam három hónap alatt írtam meg, míg a játékon két éven keresztül dolgozott húsz ember. Azt hiszem, megérte a várakozást, és a kemény munkát. A Fighting Fantasy könyveket 23 nyelvre fordították le, és több mint 14 milliót adtak el belőlük világszerte. Hiszek abban, hogy a számítógépes verziónak is hasonló sikere lesz.

ZED: *Hány Fighting Fantasy könyvet adtatok ki?*

Ian: A sorozat összesen 60 részből áll, aminek legtöbbjét Steve, én, vagy közösen írtuk, és van jónéhány követőnk is...

ZED: *Hogy működik egy ilyen játékkönyv?*

Ian: Jól mondtad, játék – könyv, részben játék, részben könyv. A főhős maga az olvasó, ő kalandozik egy szörnyekkel teli fantasy világban, és az ő döntéseitől függ, hogyan folytatódik a történet. Általában 400 oldalas egy könyv, és minden oldal választás elé állítja az olvasót. Ilyen választás lehet pl. „Ha a kereszteződésben balra akarsz fordulni, lapozz a 78. oldalra, ha jobbra, lapozz a 232-ikre" Persze lehetnek ennél jóval bonyolultabb választási lehetőségeid is. A harcok szimulálásához a szerepjátékokhoz hasonlóan dobókockát használunk. Többszáz féle úton végigolvashatod a könyvet, de csak egy vezet a végső győzelemhez. Ennek az egy útnak a megtalálása az igazi kihívás, és biztosan állíthatom: nem fog első próbálkozásra sikerülni. Főleg nam a Halállabirintusban...

ZED: *Mi a Halállabirintus kerettörténete?*

Ian: A Halállabirintust akkor találtam ki, mikor '81-ben Thaiföldön jártam. Az északi hegységekben kirándultam, és rátaláltam egy Fang nevű kis falura. A könyv sztorija ebben a faluban kezdődik. Az olvasó összebarátkozik egy Throm nevű barbár harcossal, és együtt lépnek be a Halál Labirintusába, ami a helyi nemesúr szörnyekkel betelepített „játszótere". Aki végigjárja a labirintust, mesés jutalomban részesül, és a nemesúr teljesíti egy kívánságát. Még egy szabály van: akárhányan beléphetnek, de csak egy ember jöhet ki élve! Így a könyvben a játékosnak is meg kell küzdenie Throm-mal, életre-halálra.

ZED: *Melyik a kedvenced a Fighting Fantasy könyvek közül?*

Ian: Természetesen a Halállabirintus, de ezt mintha mondtam volna már egyszer... ☺ Azt hiszem, ennek sikerült a sztorija a legjobban, kellően nehéz végigjátsza-



ni, és nagyon jók az illusztrációk is. A Halállabirintusból több, mint egymillió példány fogyott világszerte!

ZED: *Milyen volt a könyvből számítógépes játékot készíteni?*

Ian: A játékot először úgy képzeltem el, hogy a játékos egy Quake-szerű perspektívából nézi a 3D világot. Viszont a lőfegyverek mellett nagyobb súlyt akartam helyezni a közelharcra, így maradt a külső kameraállás. Ahogy fejlesztettük a játékot, a fejtörők és szörnyek száma eltolódott, és a játék az általam kezdetben elképzelt RPG-ből inkább egy akció/kalandjátékká vált. Mindezek mellett a kész játék felülmúlta még a legmerészebb terveimet is...

ZED: *Kik a játék főhősei?*

Ian: A játékos két karakter közül választhat. A férfi főhős, Chaindog, egy északi barbár törzs tagja volt, amíg rabszolgavadászok fogságába nem esett. Rabszolgaságból



menekül, így nincs semmi vesztenivalója, mikor belép a labirintusba. Chaindog nem az a tipikus „jófiú", és a női főhős, Red Lotus sem a szokásos pozitív szereplő. Ő kalózok között nevelkedett, és minden piszkos trükköt megtanult. Ugyanolyan halálos fegyverként használja szépségét, mint kardját...

ZED: *A programozásból is kivetted a részed?*



Ian: Nem, nem. Megterveztem a játékot, és a játékmenetet, de a kódolást inkább azokra bíztam, akik értenek hozzá: az Eidos és a Glassworks programozóira.

ZED: *Milyen volt látni, ahogy a könyv átváltozik videojátékká?*

Ian: Mindig is szerettem volna ilyen formában látni a könyvet. A Halállabirintus 1984-ben jelent meg, de csak most ért el a szórakoztató számítástechnika egy olyan szintre (a Pentiumok és a Playstation elterjedésével), hogy lehetővé vált egy olyan 3D világ felépítése, amilyet elképzeltem a játékhoz. A 8 és 16 bites gépekre megjelent fantasy játékok általában borzasztóan néztek ki – a Deathtrap Dungeon végre a könyvhöz méltó megjelenést kapott, és ennek nagyon örülök.

ZED: *Mennyi beleszólásod volt a játék végső formájának kialakításába?*

Ian: Mindenbe beleszólhattam, és ezt általában meg is tettem. A programozók és grafikusok talán még most is melegebb égtájakra kívánnak a rengeteg apró változtatás miatt, amit velük csináltattam... ☺

ZED: *Mennyire rugaszkodik el a játék a könyvtől?*

Ian: Megpróbáltam a könyvből minél több elemet változtatás nélkül átemelni a játékba. A szörnyek, a mellékszereplő karakterek egytől egyig a könyvből valók. Azonban a játék sokkal, sokkal nagyobb a könyvnél. Maga a labitintus elképesztően hatalmas. A fegyverválaszték is kibővült, nem egészen fantasy fegyverek is bekerültek az arzenálba. A játékba mindent bele lehetett tenni, ami a könyvből, a méretek szűkössége miatt kimaradt.

ZED: *Lesz-e folytatás?*

Ian: Igen, minden bizonnyal lesz, sőt már azt is meg tudom mondani, hogy a második rész alapjául a „Tolvajok városa" című könyvem fog szolgálni. De erről még korai lenne többet mondanom. Játsszatok sokat a Deathtrap Dungeon-nel, sok szerencsét kívánok hozzá (szükség lesz rá...)!

ZED: *Köszönjük az interjút!*

Az értékelésről

Magyarázzuk a bizonyítványunkat...

talán nem lenne haszontalan „jobb későn, mint soha" alapon néhány szót ejteni a játékok értékeléséről. Amint az a kétszámjegyű értékekből aránylag könnyen kitalálható volt, a játékokat 1-100-ig pontozzuk. Elvileg. Gyakorlatilag nem valószínű, hogy valaha is 50 pontnál (nevezhetjük százaléknak is) kevesebbet fogunk adni egy játékra. Ennek több oka is van. Egyrészt manapság annyi játék jelenik meg, hogy a gyengébben sikerültek egyszerűen nem férnek bele a 100 oldalunkba. Másrészt 1998-at írunk, és a szórakoztató-szoftver ipar eljutott egy olyan szintre, hogy már nem adnak ki „rossz" játékokat. Lehet egy játék kicsit félresikerült, esetleg unalmas, vagy nem túl szép, de annyira rossz nem, hogy 50% alatt értékeljük. Ha mégis, az meg nem érdemli meg, hogy írjunk róla.

Ennyit a százas skála alsó feléről, lássuk, mi a helyzet felül! Ha egy játék 50-60 körüli pontszámot kapott, az elég negatív kritikát jelent. A játék nem tetszett, sőt nagyon nem tetszett, nemcsak a cikkírónak, hanem szinte senkinek a ZED csapatban.

60-70 százalék között már jobb a helyzet, az így értékelt játékok általában azok, amiket az ember már huszonötször látott (és ebből 20 jobb volt). „Csak fanatikusoknak"-kategória.

A 70-80 pont közötti játékokat a „nagy átlag" kifejezéssel jellemezhetjük a legjobban. Korrekt, jó kis játék, csak éppen van nála a maga kategóriájában sokkal jobb is.

80-90 százalék, na ez már jelent valamit! Jelenthet egy, bár semmi igazi újdonságot nem mutató, de nagyon profin elkészített klónt, vagy egy szuper játékot, amit apró, idegesítő hibák rontanak el.

Elérkeztünk a skála végéhez, a 90 pont felett értékelt kategóriához. Ők a csúcs, a slágerek, a legendák, melyek néhány év múlva úgy fogunk beszélni, mint a „régi nagy öregek" (a pozitív jelzők persze a százas értékhez közeledve egyre fokozódnak). Olyan játékot, ami 100 százalékot érdemelt volna, mi még nem láttunk.

aki nem az elejétől kezdte olvasni az újságot, talán már észrevette, hogy egy kicsit megváltozott a játékok minimális hardverigényének lerása. Miért volt erre szükség? Úgy gondoltuk, nem sokat mond az, ha a játék „hivatalos" hardverigényét adjuk meg, hiszen attól, hogy a dobozon mondjuk P133 szerepel, lehet, hogy a játék vidáman elfut egy P100-on is, de elképzelhető, hogy 166-on is csak döcög. Ezért a következőt találtuk ki: felállítottunk négy kategóriát, ezentúl ezeket adjuk meg konkrét megahertzek és megabyte-ok helyett. (A kategóriák mögött felbukkanó zárójeles megjegyzések azt jelzik, ha a program valamire különösképpen érzékeny.)

Alap: DX4-100, 8Mb – P90, 16Mb
Közepes: P100, 16Mb – P133, 32Mb
Gyors: P166, 32Mb – P200, 64Mb
Erőmű: P233 MMX, 64 Mb – a csillagos égig

Tehát, ha pl. a *Space Bunnies Must Die 2 Special Xmas Edition*-ről azt írjuk, hogy a gépigénye „Közepes", ez azt jelenti, hogy egy 100-133 Mhz körüli Pentiumon 16-32 Mb RAM mellett már **élvezhetően** fut a játék. Reméljük, így többet tudunk segíteni a játékok hardverigényének reális megítélésében. A kategóriákat – a fejlődés ütemét elnézve – valószínűleg úgy félévente újra fogjuk értékelni.



GT Interactive

Mortal Kombat Trilogy

Üsd, vágd, nem apád!

A verekedős játékok történetében a Mortal Kombat mindig is egyedülálló volt a maga nemében, nem igazán volt ellenfele a témában. A lelke mélyén mindenki tisztelte valamennyire a játékot, holott esetleg teljesen elütött az ízlésétől az „üsd vágd nem apád" féle kikapcsolódás. Az is egészen biztos, hogy szinte mindenki játszott már valamelyik résszel, és megvan a maga véleménye róluk. Van, aki jópár év eltelte után is csak a legelsőt dícséri, van aki a második részre teszi a voksát, és van aki a harmadikra. Ez mind ízlés dolga, de most itt az idő, hogy újra értékelhessünk, mert megjelent PC-s platformra is a Mortal Kombat Trilogy, el lehet dönteni, hogy változtat-e valamit ez a tény az eddigi értékrendünkön.

A játék egyesíti az összes eddigi rész erényét, ami abban merül ki, hogy minden karakter, aki eddig szerepelt a sorozatban, az megtalálható az új részben, legyen az titkos karakter, illetve nagy gonosz főellenség (pl. Goro herceg, Kintaro, Motaro, sőt még Shao Khannal is beszállhatunk a küzdelembe!). Nem játszhattunk eleddig Ermac-kal, Rainnel, Noob Saibottal, Jade-del, Smoke-kal. Az új epizód mindezeket a karaktereket elérhetővé teszi számunkra. Mindenki ízlésének kielégítése érdekében visszatért a klasszikus Sub-Zero maszkkal az arcán, ugyanakkor a harmadik részben feltűnt maszk nélküli változat sem merült feledésbe. Van első részes és harmadik részes Kano is, kinek mi tetszik. Ugyanígy van emberi és gépi (cyborg) változata Smoke-nak, a füstölgő ninjának. Úgy hisszük, mindenki fog találni magának kedvenceket a 32 karakter közül.

A harmadik rész egyik legnagyobb újítása kétségtelenül a kombók, az ütés-rúgás sorozatok bevezetése volt. Egyrészt nagyon látványosak, másrészt pedig nagyon hatásosak. A harmadik rész idején még csak néztünk nagyokat, hogyan lehet az, hogy egyetlenegy kombóval akár 60 százalékot is levihetünk az ellenfél energiájából? Bizony, az első részhez szokott emberek mindezt nem óhajtották elfogadni, a vérbeli mortalosoknak viszont kifejezetten tetszett a dolog, sőt ők már a második részben is találtak kombólehetőségeket. Gondoljunk csak a legendás Kitana halálosztásra! Elkaptuk az ellent a legyezővel a sarok közelében, majd felugorva megütöttük, utána egyből kapott egy legyezőt a gyomrába, végül leérkezésünk után még pont be tudtunk vinni neki egy felütést. Mindezt a második részben, ahol nem is volt lehetőség kombók alkalmazására. A Trilogyban persze mindez megmaradt, úgyhogy lehet élezni az agykérgünket az újabb kombók memorizálására. Az imént leírt Kitana kombó például ténylegesen szerepel mostantól. Általánosan mindenkinek 2-3 kombóvariációja van. Szerencsére a speciális mozgásokat nem kell újból megtanulnunk, sem pedig a kivégzéseket, mivel nem változtattak rajtuk semmit. Már aki emlékszik még valamire az első, illetve a második részből... A pályáknál ugyanaz a helyzet, az összes eddigi helyszín szerepel, valamint jónéhány új is helyet kapott. A végső mozgásoknál újítás a Brutality, melyet véghez vinni iszonyatosan nehéz (8-9 ütést kell bevinni az áldozatnak!), de annál élvezetesebb végignézni. Emberünk elkezdi kombózni az ellent, mint egy homokzsákot, végül pedig addig üti-veri-rúgja-vágja, míg darabokra nem hullik. Hmmm. A főellenfelek ismét ugyanazok, mint a harmadik részben, azaz Motaro, a kentaur, és Shao Kahn, a brutális. A játékmenetet jóval nehezebb lett. Néha még meccs közben is átrakja magát könnyű fokozatról nehézre, ha nagyon rosszul áll, ez egy kicsit unfair megoldás (ráadásul sokszor egyszerűen csal). Úgy hisszük, mindenki egyetért velünk abban, hogy a játék igazi erénye az egymás ellen való küzdelem. Nincs is annál jobb érzés, ha barátunk egekig magasztalt karakterét agyonverjük egy általa gyengének minősített emberkével. Összeségében azt hozta a játék, amit kellett, nem többet, nem kevesebbet. Nem tudjuk, lesz-e még egyáltalán Mortal Kombat, mivel szinte mindent ellőttek ezzel az epizóddal a készítők. Mindenesetre jó szórakozást hozzá!

Iwo

Értékelés 80

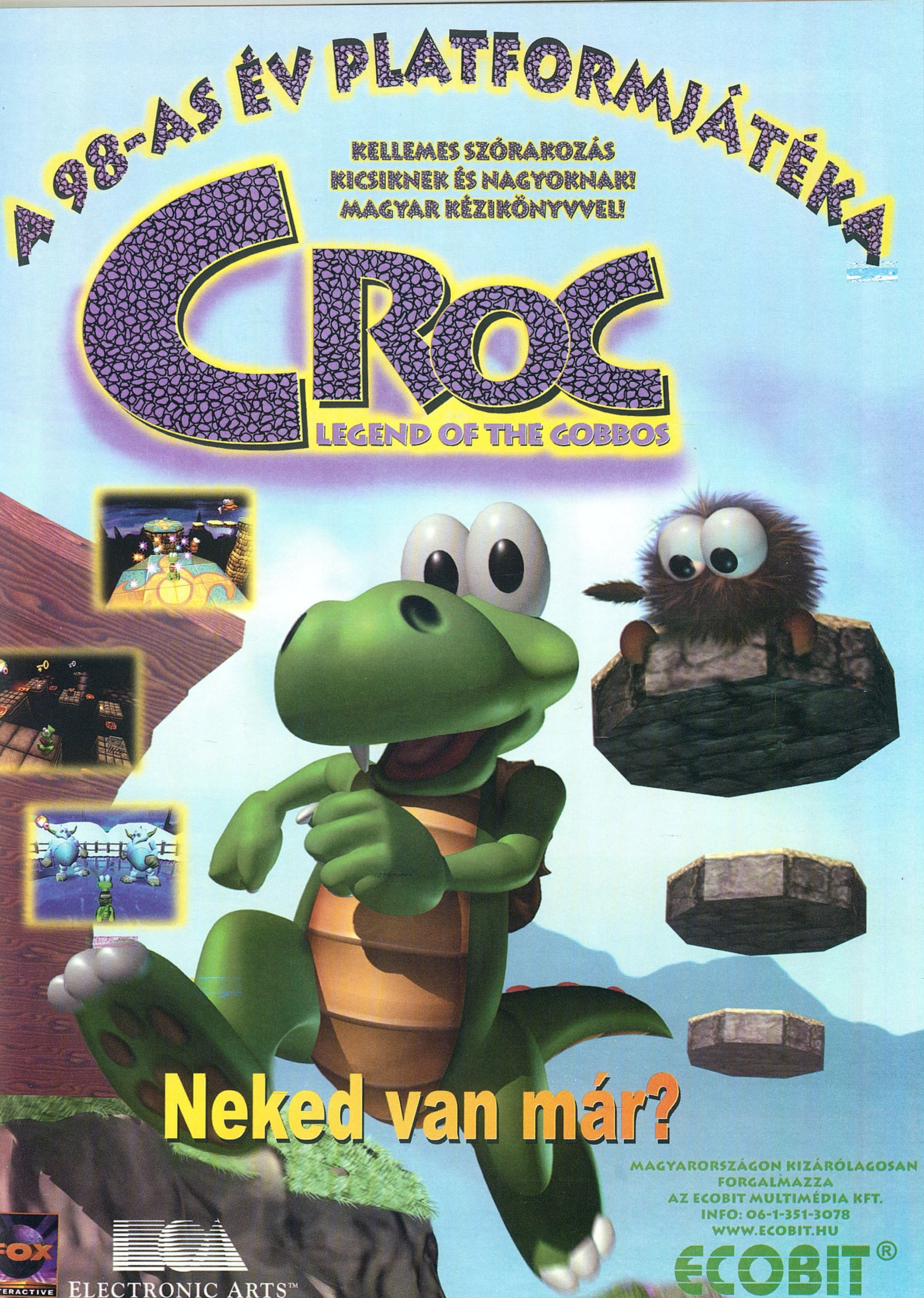
GT Interactive
Hardverigény: közepes
Extrák: multiplayer
Az 1998/3 CD-n teljes kombó-lista











A 98-AS ÉV PLATFORMJÁTÉKA
KELLEMES SZÓRAKOZÁS
KICSIKNEK ÉS NAGYOKNAK!
MAGYAR KÉZIKÖNYVVEL!
CROC
LEGEND OF THE GOBBOS
Neked van már?
MAGYARORSZÁGON KIZÁRÓLAGOSAN
FORGALMAZZA
AZ ECOBIT MULTIMÉDIA KFT.
INFO: 06-1-351-3078
WWW.ECOBIT.HU
ECOBIT®
FOX
ELECTRONIC ARTS™



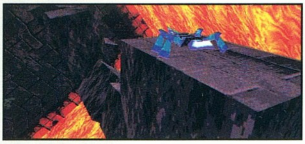
Electronic Arts

Galapagos

Harci tamagochi

Galapagos a valóságban egy sajátos flórával és faunával rendelkező távoli sziget, míg a számítógépen egy kevésbé egzotikus, de nem kevésbé sajátos techno-világ.

Galapagos tulajdonképpen egy nagy katonai komplexumnak ad otthont, ahol a távoli jövő harci robotjait készítik. A gyártást persze hosszas, sokezer wattot felemésztő tesztelés előzi meg, melynek során a prototípusokat egymásnak engedik, és a győztes avagy túlélő robot tervét, mint afféle elektronikus génállományt örökítik tovább a későbbi változatokba. A hangos fémcsikorgást, és szikraesőt okozó, technokrata gladiátorküzdelmek emésztik fel a mindennapokat, nem hagyva helyet semmiféle érzelemnek, vagy a technikai újításokon túli bármiféle változásnak.



Vagy mégis? – kérdezhetnénk jogosan, mikor rájövünk, hogy máris egy játék közepén vagyunk, és éppen a történet főhősének cselekedeteit szabályozzuk, vagy mondjuk inkább úgy, befolyásoljuk. Egyből a közepébe vágtam a dolgoknak, és még be sem mutattam be a főszereplőt – Mendelt. Gyilkolásra és túlélésre tervezett kortársaihoz hasonlóan nem Isaac Asimov „Én, a robot"-jának szövegállományát építették be memóriájába útravalóként, hanem a harci kedvet.

A fejlesztők által rövidítés révén NERM-nek keresztelt technikát az égbe magasztalják, és a játék igazi nagy újításának tartják, pedig ez nem más, mint egy kicsit megkavart TRY AND ERROR algoritmus, amire a NERM helyett a sokkal jobban hangzó TERROR rövidítést generálhatták volna, csak hát persze az nem olyan fenn-



költ, nem hangzik elég tudományosan és nem elég „új".

A kis intermezzo után bajkeverőnkhöz visszatérve azonnal a problémák közepébe süppedünk. Mendel viselkedése minden határon túlmegy – akárcsak egy rossz gyerek, minden dolgot érdeklődéssel, és tágra nyílt receptorokkal vizsgál, és a szemei által befogadott kép alapján megpróbálkozik különféle cselekedetekkel. Ebbe beleértendő az is, hogy időnként a biztos platform helyett a szédítő mélységet választja – természetesen teljes meggyőződéssel. Ha viszont egy ilyen kétes sikerű akciója, és határozottan korai halála után a folytatás mellett voksolunk, akkor újabb életében az imént szerzett tapasztalatai már beépülnek „tudásába". Hasonló helyzetbe kerülve működésbe lép a tiltás, és afféle reflexeket épít ki magában Mendel barátunk.



A program története szerint a bolygón egy kutatási program keretében a tökéletes harcirobotok előállításán fáradozú tudósok elérkeztek oda, hogy mechanikailag

és tűzerőben már nem lehet túl sokat előrelépni, így az újonnan kitűzött cél az intelligensen viselkedő, az egyes helyzetekhez alkalmazkodó robotok kifejlesztése.

Egy korai prototípust kapunk Mendel személyében, aki terelgetésünk, tanításunk nélkül halálra van ítélve a veszélyekkel és csapdákkal teli bázison, és Galapagos többi részén is. Nem tudom, hogy miért a Mendel nevet kapta a tűzkeresztségben, hiszen nem sok közös vonás fedezhető fel közte és a múlt században élt, azonos nevű német biológus között. Bár a kísérletezés mindkettőjük alapeleme, de a túlélésért való küzdelem és különféle színű virágzatú borsók keresztezése viszonylag nehezen keverhető össze... Mint mondottam, Mendel nélkülünk elveszett robot, ezért segítenünk kell neki kijutnia a bázisról, majd megmenekülni Galapagos szigetéről.

Mendel induláskor még nem rendelkezik semmiféle tapasztalattal ezért megpróbálja felderíteni környezetét, méghozzá annak teljeskörű bejárásával. Az eddigi játékoktól eltérően mi nem „távirányíthatjuk" a játék főszereplőjét, hanem csak közvetve avatkozhatunk be életébe. Egyes kapcsolók átállításával, platformok mozgatásával stb... tudjuk megváltoztatni Mendel aktuális környezetét, melyre természetesen eltérően reagál. Sok kritikát olvastam a programról, melyek azt taglalták, hogy a már korábban említett AI csak ügyes marketing fogás. Én ezt nem tudom megerősíteni – a programmal való huzamosabb játék után igenis érezhető változás a robot reakcióiban. Ha meglátja az általunk mozgatható save pad-et, akkor egy idő után már böködés nélkül is automatikusan felmegy rá, és szintén magától elkerül, illetve kikerül veszélyes objektumokat. A játék legnagyobb erősségét az intelligens pálya-design jelenti, mely elég hosszasan a monitor előtt tudja tartani az embert. Az egyes pályák mindegyike más és más világ, sajátos hangulata van, melyet a textúrázott-árnyékolt grafika, 3Dfx-en köddel és egyéb hasonló effektekkel még kiegészítve nagyon jól visszaad. Mendel kalandozásai során némi logikai csűrcsavar feloldása mellett a hangsúly az akción van – megfelelő időzítéssel kell platformról platformra haladva eljuttatnunk a főhőst a pálya végére. A kis robot kísérletező hajlama időnként az őrületbe tudja kergetni az embert, mikor jó előre kiszámított mozdulatokkal próbál neki segíteni, és ő pedig pont az ellenkező irányba indulva a hívogató mélységet választja. A Galapagos egy nagyon eredeti játék, mely azonban a főhős eddig már többször említett *try and error* rendszerű agya miatt soksok türelmet igényel. Aki játszik egynéhány órát a Galapagos játékkal, az azt hiszem igen közel kerül ahhoz, hogy megértse a kisgyerekek viselkedését... és szüleik ideges hajtépését.

Más vélemény

Kétség nem fér hozzá, a Galapagos készítőinek valami egészen eredetit sikerült összehozniuk - ha valamihez hasonlítanom kéne, talán a Creatures lenne az egyetlen, ami az eszembe jutna (és még az a hasonlat is eléggé sántítana). Ez a játék legnagyobb pozitívuma is egyben, nem a kivitelezéssel láncolja a monitorhoz az embert, hanem a ragyogó alapötlettel. Engem is teljesen megfogott a játék hangulata, jó móka jobbra-balra terelgetni a kis robotot, és üvöltözni, ha valami logikátlan dolgot tesz. Ahhoz talán túl elvont az egész, hogy nagy közönségsikert arasson, de ha valaki már nagyon unja a sablonos C&C/Quake/Tomb Raider-klónokat, keresve sem találhatna jobb programot egy kis felüdülésre!

Hancu



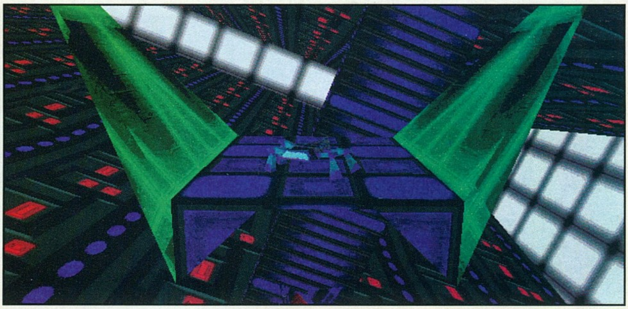
A Galapagos egy igen eredeti alapötletre épít, melyhez jól párosul a látványos és eredeti pályatervezés.

Amit sajnálok viszont, hogy az ötletet tovább lehetett volna vinni, és az év egy nagy durranása lehetett volna a program, ha például beleraknak multiplayer opciót és fegyvereket. Mivel robotunk tudása lementhető, így ki lehetett volna próbálni, hogy a játékon végigvitt, vagy saját tervezésű pályákon edzett robotjainkat egymásnak engedjük egy afféle arénában...

Türelmes, akciójátékokat kedvelő embereknek tudom ajánlani, hogy próbálják ki mindenképpen a Galapagos-t, mert kellemes felüdülést jelent a sok egy kaptafára készült 3D játék között...

Charlie





Értékelés 81

Electronic Arts
Hardverigény: közepes
Extrák: 3Dfx



Activision

Battlezone

Hidegháború hideg égitesteken

1952. Lezuhan egy meteorit a Bering szorosban. Az eseményt a szokásostól eltérően az első szalagcímeken kívül szinte teljesen elhallgatja a sajtó...

1958. július. Eisenhower elnök bejelenti a NASA megalapítását, mely szervezetnek a célja az űr békés célú kutatása... legalábbis eddig így tudtuk...

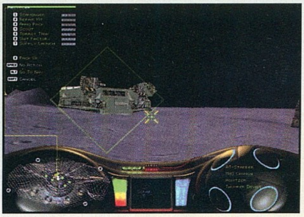
Az Activision fejlesztői csapata 1996 közepén rábukkan az ügy titkos aktáira, és megkezdi azok feldolgozását... a projekt a Wasteland Warriors kódnevet kapja. A rengeteg anyag feldolgozása során megdöbbentő tények derülnek ki, és lassan átláthatóvá válik az összefüggések hálója is... a hidegháború egy egészen más dimenziójának képe rajzolódik ki egyre élesebben, és az események utólagos szimulációját egy nagyméretű fejlesztői gárda kezdi meg.

Mi is történt akkor ténylegesen?

A meteoritot vizsgáló tudósok egy fura ötvözetet találtak a jelentéktelennek tűnő kődarabokban, melyet egyedülálló tulajdonságai alapján Biometal 11-nek nevezték el. Az anyagnak meglepő módon valamiféle belső emlékezete volt, melyből egy igen fejlett idegen civilizáció létezésére lehetett következtetni. Az anyagban tárolt információk megfejtése után a tudósok vezetésével speciális üzemek, mint az Arkin Industries megtanulták újraépíteni az egyes idegen járműveket, fegyvereket és eszközöket. Idáig azonban nemcsak az amerikaiak, hanem orosz kollégáik is eljutottak. A hidegháború addigi atomfegyverekről szóló fázisából hirtelen egy más szintre ugrott, az idegen technológia terén folytatott vetélkedés lett a küzdelem elsődleges területe. A nemzetközi helyzet akkor kezdett el nagyon fokozódni, mikor meteoritból kinyerhető biometál elfogyott - a szemek az égre és a csillagokra tekintettek. Ezeket a várakozásokat erősítették fel a tudósok elemzései, miszerint a meteoritnak csak egy része hullott a Földre, mert idáig tartó útja során már számos égitest gravitációja magához rántott belőle darabokat. A Holdon, Marson és Vénuszon is találtak többek között biometal-nyomokat. Kiadták







a feladatot: a már megépített járművek felhasználásával az űrből kell biztosítani a biometál-utánpótlást. Eisenhower elnök 1958 júliusában megalapította az MIB titkos testvérszervezetét az NSDF-t (National Space Defence Force), az idegen technikával kapcsolatos tevékenységek elvégzésére, míg fedőszervezetként a publikum számára bejelentette a NASA létrehozását. Mindenki nagyon boldog volt, és elkezdődött titokban a világűrben az égitestről égitestre haladó orosz-amerikai vetélkedés a biome-

A Battlezone egy nagyon pörgős, gyors, akciódús játék, amelyben ennek ellenére igen komoly stratégiai érzék is szükséges a sikerek eléréséhez. Az időzítés, a megfelelő egyensúly megtalálása, a tervezés és a gyors reakciók mind elengedhetetlen a győzelemhez.

A játék az amerikai és orosz oldalon egyaránt 30 darab egyéni küldetésből álló kampányon túl tartalmaz küldetés-szerkesztőt is, és multiplayer üzemmódok egész sorát kínálja fel a játékosoknak. A Battlezone játszható modemen ketten egymás ellen, hálón nyolcan egymás ellen és interneten, az Activision által felállított ingyenesen használható szerveren keresztül maximum négyen.

A körítésül szolgáló amerikai-orosz hidegháborús történetet néhol kritizálták, nekem nagyon tetszett, mert az űrhajókon levő jelzéseket és minden kis grafikus elemet úgy alakították ki, hogy visszaadja a játékosnak ezt a múltat és jövőt keverő furcsa hangulatot. A Battlezone végre egy olyan eredeti, és minden ötletében konzekvensen és alaposan megtervezett játék, mint amilyen annak idején a Mechwarrior II volt. Magával ragadó, élvezetes, új klasszikus!

Charlie



tál-készletekért. A verseny hevessége egyre nőtt, míg összecsapásokig nem fajult a dolog, az egyik oldalon az American Guardians of Liberty-vel és a másik oldalon az Evil Soviet Empire-rel.

Az Activision fejlesztői, szimulációjuk kiindulási alapjának az első 3D akciójátékként nyilvántartott Battlezone programot tekintették. A megjelenítés módja kiválóan alkalmasnak tűnt a lebegő járművek között lezajlott ütközetek felelevenítésére, de úgy érezték, hogy az szinte semmit sem adott vissza a háttérben meghúzódó nagyon komplex gazdasági és taktikai/stratégiai elemekből. Ezért úgy döntöttek, hogy az eredeti grafikai megjelenítés mai szintre hozásán túl kiegészítik a koncepciót a csapatok parancsnokát érintő startégiai elemekkel. A kezdeti tanácstalanságból a Command and Conquer program megjelenése zökkentette ki őket. Lassan összeállt a rendszer, ami mára a Battlezone programban realizálódott...

A Battlezone tulajdonképpen a Quakehez hasonló perspektívájú 3D akciójátékok és a Command and Conquer stílusú real-time stratégiai játékok zseniális keveréke. A megvalósítás során a nehéz feladat az volt, hogyan vegyítsék az akciójátékok gyors reakcióit, „pörgősségét” a stratégiai játékok jó áttekinthetőségével úgy, hogy az előnyök megmaradjanak és a jó játszhatóság ne csorbuljon. A két stílus közötti kapcsolatot végül az igen eredeti megoldásnak számító 3D radarral teremtették meg. Ez a képernyő bal alján látható kijelző egy 3D rácson mutatja az egyes egységeinket, és rápillantva azonnal be tudjuk tájolni helyünket a térképen és stratégiai helyzetünket egyaránt.

A programban a főhős parancsnok szemszögéből látjuk az eseményeket. Vele kell a csatatéren mozognunk, és az egységeinknek direktben parancsokat osztogatva az ellenfél fölé kerekednünk. A Quake egyéni hősieskedése már a múlté, és a Command and Conquer mindenható, fél országokon keresztül azonnali hatályú parancsokat adó tábornokát is elfelejthetjük. Az események közepén élünk, egyik pillanatban a saját túlélésünkért küzdünk, aztán a csata egy kisebb szünetében vagy csendesebb szakaszában tudjuk megszervezni csapatainkat, mind támadásban, mind védelemben.

A Battlezone-ban a biometal tölti be az eddigi spice, vagy tiberium szerepét. A Recycler nevet viselő mozgatható bázisunk tud berendezéseket és járműveket gyártani belőle, melyek termelő, támadó és védő egységek is lehetnek. A Scavenger pl. biometal gyűjtésére szolgál, míg a turret értelemszerűen védelemre, de ezek mellett még mintegy 30 féle egység áll rendelkezésünkre a játék végéig: lebegő tankok, vadászgépek, lépegetők...

Más vélemény

Sokan azt gondolják rólam, hogy nagyon kritikus lélek vagyok. Ha úgy vesszük, igazuk is van, mert csak akkor mondom egy játékra, hogy jó, ha van benne eredetiség, és a játékmenet is kellően pergő.

A Battlezone-nal egyik szempontból sem volt kifogásom. A program ötlete is tetszett (egy olyan akció-stratégiai játék, melyben az egységekbe beszállva mi magunk harcolhatunk), a játék hangulata és engine-je pedig azonnal a szívembe lopta magát (különösen a harci gépekben ülve éreztem úgy, hogy elragad a képzelet).

Ajánlom hát minden akció- és stratégiaijáték-rajongónak, és azoknak, aki szereti a szokatlan, jó játékokat.

Stöki



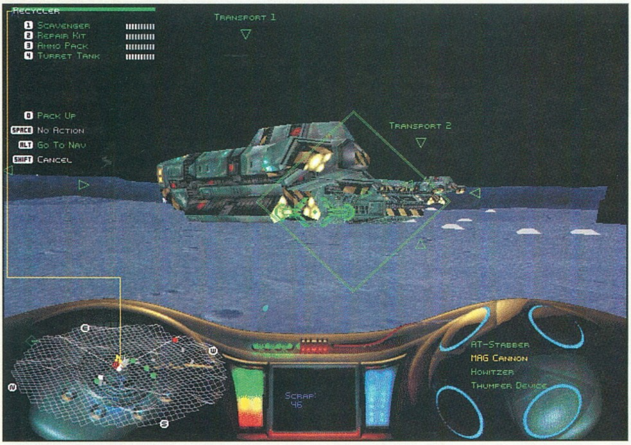


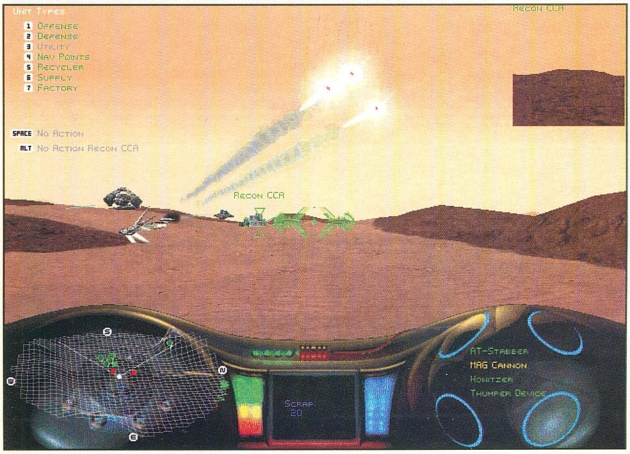
A fegyverekkel sem spóroltak a készítők, összesen 25 féle gyilkoló eszközt vehetünk kézbe a játékban, melyek elég széles spektrumon mozognak a gépágyútól kezdve, ágyún, aknákon, tüzérségen át egészen a misztikus “Thumper” ágyúig, melynek elsütése után a talajfelszín mentén robbanás- és lökéshullám söpör végig.

A Battlezone-ban a küldetések a Command and Conquer és klónjai mintájára indulnak: a mozgatható bázisunkkal létrehozunk kitermelő egységeket, és a begyűjtött

alapanyag (biometal) felhasználásával elkezdünk másféle célú egységeket is gyártani. Közben valamikor összetalálkozunk az ellenféllel, és innentől kezdve már vele is számolnunk kell. A játék küldetéseit az Activision legjobb emberei, a Dark Reign és a Mechwarrior II fejlesztői közösen készítették. Ezerféle feladatot kell sikeresen végrehajtanunk: konvojt kell védelmeznünk, túszokat kell kiszabadítanunk, őrjáratot kell adnunk és egyes építményeket kell bevennünk. Néhol a Mechwarrior 2-höz hasonló alküldetések is megoldásra várnak. Amitől a játék eltér a hasonló 3D akció-szimulátoroktól, az az, hogy az ellenfél is intelligens, neki is ugyanaz a célja, mint nekünk - a mező, terület birtoklása. Az akció így már nem korlátozódik arra, hogy nekiesünk a kiadott célpontjainknak, és sokadszorra, már kívülről fújva a felállást, a terepen és ellenfeleken profin végigmanőverezve végezzük el küldetésünket. Itt egy állandóan változó terepen dinamikusan, a környezethez és a harci helyzethez alkalmazkodó ellenféllel megküzdve kell sikereket elérnünk a feladatainkban. A Quake-ben nagyjából fixen elhelyzett ellenfélgárdával küzdünk meg egyes szám első személyben, a Command and Conquer-ben távolról irányítunk egységeket, itt pedig ezek eszenciájaként a csata közepéből irányítunk csapatokat bizonyos feladatok elvégzésére. Az egyik járműben ülve és a terepen cirkálva értesülünk minden történésről, és ezekre kell reagálnunk, élőben és minél gyorsabban. A Battlezone-ban mindenki az ízlésének megfelelően próbálhat meg sikereket elérni. Akit a parancsnok feladatai érdekelnek, az nem avatkozik harcba, csak az egységek között cirkál és szervezi a termelést, védelmet és támadó hadmozdulatokat. Aki már inkább az akciók embere, az harcba is száll gépével, és eközben parancsokat is ad (nekem személy szerint ez volt nagyon szimpatikus). Ez utóbbi esetén például megtehetjük azt, hogy több célpontból az egyiket mi foglaljuk el néhány wingman segítségével,







míg a többieknek kiadjuk egy másik célpont eliminálását. Az egységek mindkét oldalon rádió-kapcsolatban vannak egymással, így rendkívül intelligensen, csapatszellemben reagálnak a történésekre. További csavart hoznak a játékba a kilőhető kém-kamerák, melyek távoli helyen landolva közvetítenek az ottani történésekről.

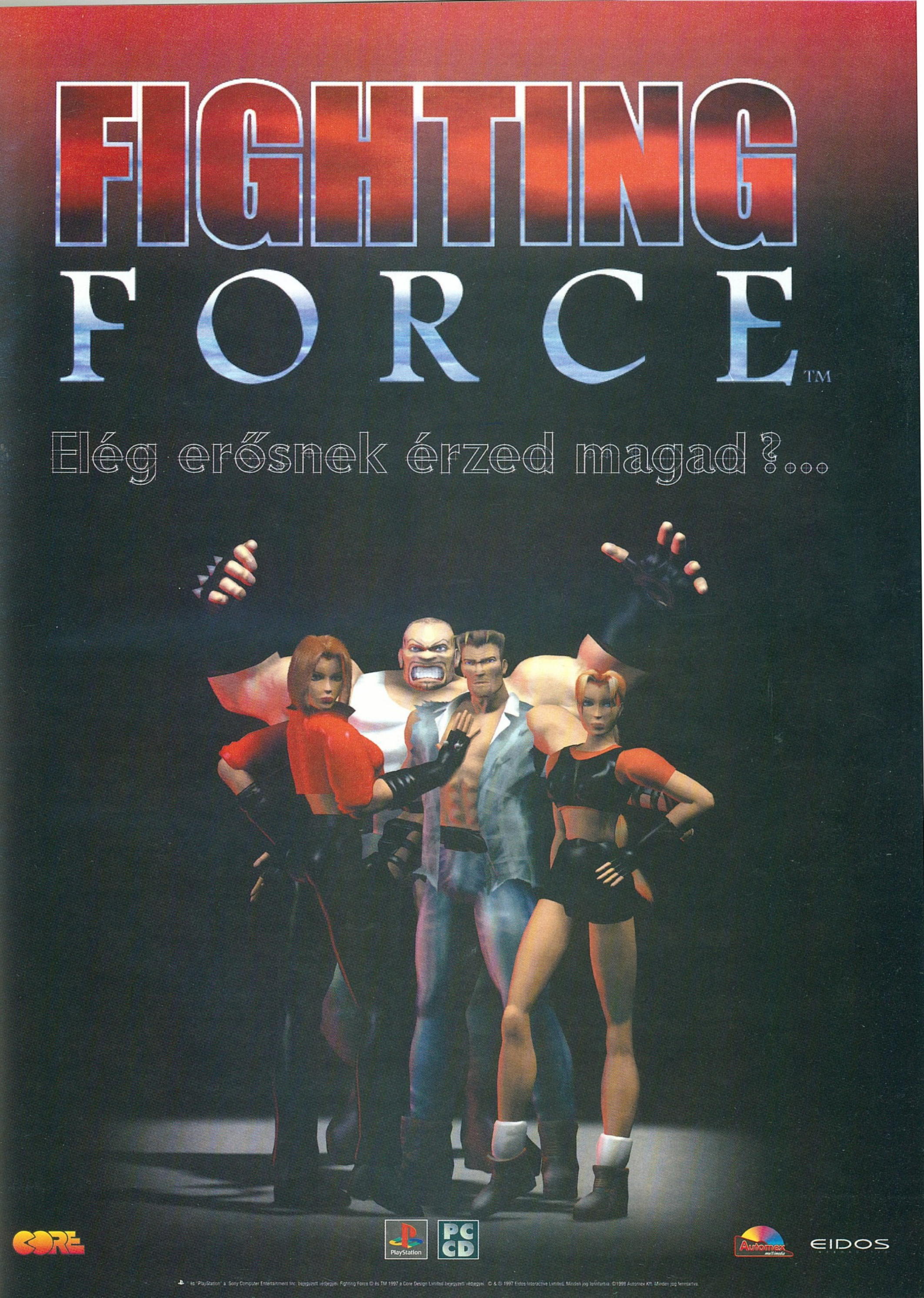
A Battlezone grafikája normál üzemmódban is nagyon látványos, de 3Dfx kártyán kimondottan szép. A grafikus engine az Interstate 76 engine-jének továbbfejlesztett változata, mely sejteti, hogy mit várhatunk majd grafikailag az Interstate 76 Nitro Pack-től. A járművek és objektumok modelljének összetettsége szerencsére nem marad el a megszokottól, de itt már nagyfelbontású textúrákat használtak. Ez utóbbi állítás igaz a terepre is, ami ettől meghökkentően élethűen néz ki. A textúrák mellett nagyon fontos, hogy a terep dinamikusan tud változni a morph technikának köszönhetően, és ugyanennek révén igen változatos domborzati viszonyokat tudtak kialakítani.

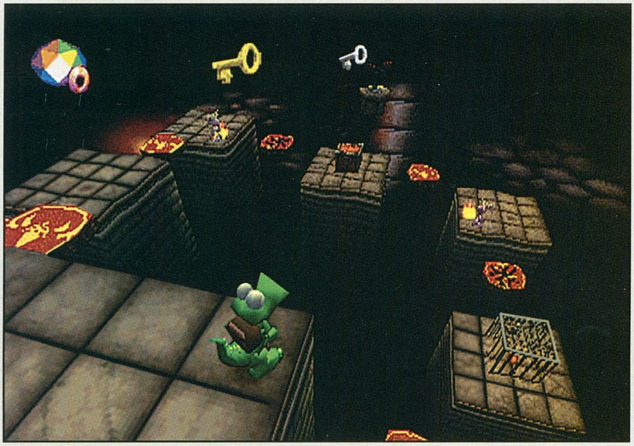
A járművek lebegő mozgásának szimulációja is döbbenetesen profi lett. A különböző gépek teljesen eltérően siklanak a talaj felett, emelkedőn lassan caplatnak fel, míg a peremen túljutva sietve suhannak lefelé. A lebegés, gyorsulás/lassulás, csúszkálás és pörgés teljesen magával ragadja az embert, és olyan sebességérzést nyújt, amihez hasonlót talán a Wipeout 2097-ben érezhettünk utoljára.

A grafikai részleteken túl a hangeffektusok is tovább erősítik ezt az érzést – a motor és a levegő suhogó hangja teljesen az „ott vagyok" hatást kelt az emberben. Az eddig elmondottakon túl nem szabad elfeledkezni a fényeffektusokról: a lövedékeket és robbanásokat kísérő fények, villanások és a lens-flare effektus együttesen nagyon valós atmoszférát kelt.

Értékelés 91

Activision
Hardverigény: közepes
Extrák: 3Dfx


FIGHTING
FORCE™
Elég erősnek érzed magad ?...
PlayStation
PC CD
Automex multimedia
EIDOS
"és "PlayStation" a Sony Computer Entertainment Inc. bejegyzett védjegyei. Fighting Force © és TM 1997 a Core Design Limited bejegyzett védjegyei. © & © 1997 Eidos Interactive Limited. Minden jog fenntartva. ©1998 Automex Kft. Minden jog fenntartva.



Electronic Arts

Croc

Croc and roll

Érdekes tanulmányt lehetne készíteni arról, hogy milyen állatok voltak már számítógépes játékok főszereplői. Nem tudom, mi lenne a felmérés végeredménye, de abban biztos vagyok, hogy eddig nem sok krokodil jelent meg a monitorokon (még gilisztából is több van). Ezen az áldatlan állapoton segít az Argonaut Software a Croc című programjával. A kerettörténet szerint Rufus király a gobbók (ne kérdezzétek meg, hogy mik azok, elég annyi, hogy kis barna szőrös élőlények) uralkodója a tengerparton sétált, amikor egy vízben úszó kosárra lett figyelmes. A kosárban egy elhagyott krokodilkölyök volt, akit a gobbók elkezdtek felnevelni. Croc gyorsan cseperedett, ám egyik nap a gonosz Dante báró jelent meg hű alattvalóival, a dantinekkel és az összes gobbót ketrecbe zárta. A mi krokodilunk feladata lenne, hogy kiszabadítsa Rufus királyt és alattvalóit.

Hát igen... Ezen is látszik, hogy nem sikerült valami eredeti sztorit kiötölni a játékhoz. Ha belegondolunk, ez nem is nagy probléma, mert egy ilyen stílusú program-



hoz talán nem is kell több oldalas kerettörténet. Hogy mi ez a stílus? Nem más, mint a 3 dimenziós platformjáték. Összesen négy szigeten kell magunkat végigküzdeni, hogy utána megverekedhessünk Dante báróval. Minden szigeten hat pálya és két főellenség (három pályánként egy) található. Mindegyiken hat gobbót kell kiszabadítanunk. Ha nem sikerül megtalálnunk az összeset, attól még továbbjuthatunk a következő pályára, de a titkos sziget csak akkor válik láthatóvá, ha az összes (!) gobbót kiszabadítjuk a játékban.

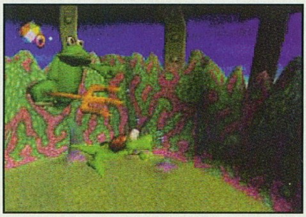
A pályákon még gyémántok is vannak elszórva, ezekből érdemes minél többet összeszednünk, mert száz után egy élettel leszünk gazdagabbak. Ha hozzánkér egy ellenség, beleesünk a lávába, vagy más módon meg-



halnánk, akkor csak a nálunk lévő gyémántok vesznek el. Csak akkor halhatunk meg, ha éppen egyetlen gyémánt sincs nálunk.

Sajnos nemcsak bebörtönzött gobbókkal, hanem különböző ellenségekkel is találkozhatunk. Legyőzésük (a főellenségek kivételével) igen egyszerű, egy támadás elég mindegyiknek.

Ezek a dolgok alapján nem hiszem, hogy sok különbség lenne a Croc és a már megjenet több ezer platformjáték között. Az igazi újdonság az, ahogy a program kinéz. Gyönyörű fényhatások, gyors kameramozgatás jellemzi a játékot. A főhős és a többi szereplő animációja kiváló. Nem hiszem, hogy lenne olyan, aki nem zárná a szívébe első látásra a krokodilt. Iszonyú aranyos, ahogy összevissza totyog a pályán kis bőrhátizsákjával és lengeti a far-



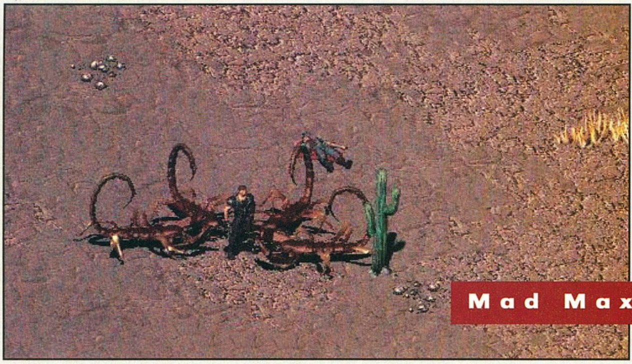
kát. Az ellenségek is inkább kedvesen, mint félelmetesen néznek ki. Ha ezt nézem, akkor azt mondom, hogy a programot inkább a fiatalabb korosztálynak szánták. Kipróbálás után azonban kiderül, hogy a játék elég nehéz és sokszor megizzasztja a játékost, főleg ha azt a célt tűzi ki maga elé valaki, hogy az összes gobbót kiszabadítja a fogságból. Az azonban igaz, hogy ezen nehézségek legtöbbje a három dimenziós megjelenítésből adódik. Ha közel vagyunk a falhoz és a kamera nem tudja Croc-ot a háta mögül mutatni, akkor mindenféle érdekes nézetet kapunk ajándékba. Három dimenzióban sokkan nehezebb a távolságokat is felbecsülni, ezért jó ha az elején rendesen begyakoroljuk az ugrálást, mert a későbbi pályákon ez még jól fog jönni.

Én személy szerint egész jól elszórakoztam a Croc-kal. Ha egy egyszerű, könnyen emészthető, ámde azért nehéz és kihívásokkal teli játékra vágytok, akkor nyugodtan próbálkozzatok ezzel a programmal, remek szórakozásban lesz részetek.

Caris

Értékelés 80

Electronic Arts/Argonaut Software
Hardverigény: közepes
Extrák: 3Dfx



Interplay

Fallout

Mad Max után szabadon

A cégek mostanában nem igazán erőltették meg magukat az RPG-k terén, ezért is vártam nagyon, hátha az Interplay-nek sikerül valami jobbat alkotnia. Az előzetes képek és hírek szerint egy jövőben játszódó Diablo-nak képzeltem a játékot. Hogy tévedtem-e, vagy igazam volt, az rögtön kiderül.

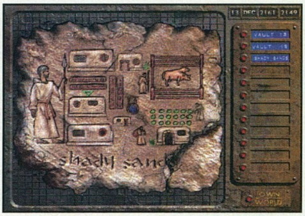
A sztori röviden a következő: 2161-ben vagyunk, 80 évvel a harmadik világháború után. Az emberek biztonságos földalatti, teljesen önellátó bunkerekben laknak és ha tehetik, nem is mennek a felszínre, ahol mutánsok vették át az uralmat. Hősünk is egy ilyen bunker, a Vault 13 lakója és nem is szándékozik ezt elhagyni, de nem minden ilyen egyszerű. A bunker vízellátó rendszere tönkremegy és (természetesen) a mi feladatunk lesz egy új chipet beszerezni hozzá. A játék úgy kezdődik, hogy kiraknak a bunker bejárata elé némi lőszerrel, egy pisztollyal és néhány fáklyával. Innentől kezdve csak a saját erőnkre, ügyességünkre és eszünkre számíthatunk, ha szeretnénk még egyszer visszajutni kedvenc bunkerünkbe és ott friss vizet kortyolni.

A játék természetesen a karaktergenerálással kezdődik, de a lustábbak három előre elkészített figura közül is választhatnak. Max-ot gyerekkorában a fejére ejtették, így nem igazán képes a dolgokat teljesen felfogni és elmagyarázni, de izmai beszélnek helyette. Albert éppen ellenkezője Max-nak, nem valami erős, de hatalmas dumás, addig beszél hozzád, amíg az utolsó szem kajádat is odaadod neki. Natalienak, pedig nincs párja rejtőzködésben. Ebből is kiderült, hogy a Fallout karakter rendszere nagyon gazdag, sokféle különböző hőst tudunk készíteni. Minden karakternek 7 alaptulajdonsága van (Erő, Megfigyelés, Állóképesség, Karizma, Intelligencia, Mozgékonyság, Szerencse), amelyek egy új hősnél 5-10-ig terjedhetnek. De semmi gond, ezeket az értékeket úgy módosíthatod, ahogy tetszik (akár csökkentheted is, ekkor pluszpontot kapsz), így bármilyen kombinációt elő lehet állítani. Ha egy szuperszerencsés izomembert akarsz készíteni, akkor próbáld ki a következő értékeket: 10/1/8/1/1/4/10.

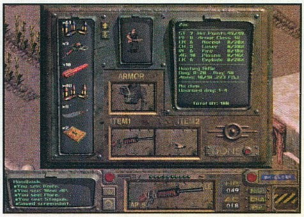
Az alaptulajdonságokon kívül különböző szakképzetségeket is ismer a karakterd, pl. elsősegély, fegyverek, lopakodás, alkudozás. Ezek az ismeretek nagyon jól fognak jönni a szabadban való bolyongás közben. Három - általad kiválasztott - szakképzettségben a karakter jártasabb mint a többiben, ezekben gyorsabban is fejlődik.











Az alaptulajdonságok és a szakképzettségek határozzák meg, hogyan is fogod játszani a játékot. Sok tanácsot nem kívánok ehhez adni, talán csak annyit, hogy érdemes valamilyen fegyverszakértelmet választani, mert lövöldözni azt fogunk a játék folyamán.

Még egy érdekes dolog: karakterünknek választhatunk két különleges tulajdonságot is. Ezen tulajdonságok mindegyikének van pozitív és negatív oldala is, pl. választhatjuk azt, hogy hősünk az átlagosnál nagyobb termetű legyen, ettől természetesen erősebb, de egyben lomhább is lesz.

Kalandozás közben az ellenségek lemészárlásáért és a küldetések teljesítéséért tapasztalati pontokat kapunk. Megfelelő mennyiségű tapasztalati pont után karakterünk szintet is lép. Szintlépéskor növelhetjük néhány tulajdonságunkat, így egyre nagyobb eséllyel vehetjük fel a harcot a ránktámadókkal.

A játék harcrendszere szerencsére körökre osztott, nem az egérnyomási gyorsa-

Talán már az ismertetőből is kiderült, hogy nem tudok elfogultság nélkül írni a Falloutról, hiszen az utóbbi időben megjelent játékok közül, véleményem szerint, az egyik legjobbra sikerült. Végre nem egy olyan számítógépes szerepjáték, amire ráhúzzák, hogy RPG (lásd Diablo). Már a karakteralkotásnál kiderül, hogy nem mindennapi játékról vagy szó, roppant részletesen lehet a hősünket elkészíteni, de mégsincs túlbonyolítva az egész (lásd Battlespire). Az összes tulajdonságnak hatása van a játékra, még az intelligenciánk értéke is igen sokat számít, ettől függ ugyanis, hogy hányféle dolgokat kérdezhetünk az emberektől. A különböző tulajdonságok és szakértelmek állítgatásával annyiféle kombinációt elérhetünk, hogy az még a legkritikusabbakat is meggyőzi. Szerencsére ebben a játékban nem kell mindenkit kiirtani, néha sokkal többet érhetünk el a szavakkal. Magas karizma és intelligencia mellett sokmindent el tudunk érni a beszélgetéssel is.

Talán sok embert zavar, ha meghallja, hogy a játék időre megy. Bevallom, én sem szeretem az olyan programokat, ahol meghatározott mennyiségű idő áll a rendelkezésünkre, nem tudok minden felfedezni. Ez talán egy kicsi negatívum a szememben, de a játék többi része annyira jó, hogy feledtetni tudja ezt a hibát számomra.

Már írtam, hogy a harc - szerencsére - körökre osztott. Ez az, ami miatt a program nem csak egy Diablo klón lett, hanem annál jóval több. Végre van lehetőséünk taktikázni és nem csak összevissza rohangálunk és klikkelgetünk az egérrel.

A játék grafikája gyönyörű, nagyon szépen megrajzolt. Az animáció is jól sikerült, kivéve, mikor a női karakter futásnak ered. Hát, igen, semmi sem lehet tökéletes. A hangok és a zene remek hangulatot kölcsönöz a játéknak, ezt a programot is érdemes fülhallgatóval kipróbálni.

Nem szeretném tovább szaporítani a szót, a Fallout az a játék, amelyet mindenkinek ki kell próbálnia. A grafika, a hang, az irányítás és minden egyéb annyira jól sikerült, hogy minden elismerésem az Interplay-nek. Talán most már megbocsátom nekik, hogy mégsem csinálták meg a Bard's Tale sorozat negyedik részét.

Caris

Más vélemény

Bizton állíthatom, hogy a Fallout egyike a legjobban kidolgozott és kitalált RPG-knek, amivel valaha is találkoztam. Szinte minden pontján érezhető, hogy olyanok készítették, akik maguk is igen sokat játszottak számítógépes szerepjátékokkal. A különböző stílusok arányát (úgymint a körökre osztott harc, az akciópontok felhasználása, a kalandelemek vagy éppen a karakterfejlődés) ezúttal tökéletesen találták el a fejlesztők, és az egészhez egy olyan remek kerettörténetet találtak ki, amely már magában is komoly elismerést érdemel.

Az egész programon érződik, hogy mindenki nagyon odafigyelt a részletekre, és ez alatt most nem csak a gyönyörű SVGA grafikát értem, hanem tárgyaink vagy karakterünk képességeinek kidolgozottságát is. Mindehhez egy jól áttekinthető, nem túl bonyolult - de mégis összetett - kezelőfelület társul, így lényegében minden adott egy fantasztikus kalandhoz.

Hallottam olyanról, aki azért húzódozott a Fallout-tól, mert nem a szokásos fantasy világban játszódik, hanem a 3. világháború utáni, Mad Max szerű környezetben. Nos, én se szerettem az ilyen történeteket és kétségtelen, hogy sárkányokra is szívesebben vadászok, mint például mutánsokra, de a Fallout mégis meggyőzőzött róla, hogy még egy ilyen - egyébként meglehetősen lehangoló - világ felhasználásával is lehet hihetetlenül élvezetes játékot csinálni. Mindenkinek tudom ajánlani, aki csak egy kicsit is érdeklődik a szerepjátékok iránt, és talán azoknak is, akik egyébként elvből elutasítanak minden programot, ami úgy kezdődik, hogy „Create Character".

Del



ságunk határozza meg, hány ellenséget ölünk meg. Minden körben meghatározott mennyiségű akciópontot kapunk. Minden cselekvés bizonyos számú pontba kerül, ebből következik, hogy az agyunkat is kell használnunk a csaták alatt. Néhány harcot puszta lövöldözéssel megúszhatunk, de lesz olyan is, ahol igen sokat kell taktikáznunk. Különösen a játék elején kell figyelnünk, mert könnyen patkányeledellé válhatunk.

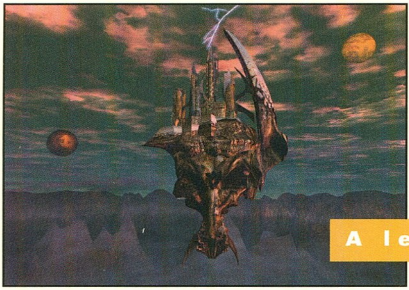
A három fő-küldetés mellett sok apróbb is van, amit teljesíteni lehet. Ebben a tekintetben a játék az Ultima 7-re hasonlít legjobban, azzal a különbséggel, hogy ott nem volt időlimit a fő-küldetésekre. Az Interplay állítása szerint kb. 50 kisebb küldetés van a játékban.

Az játék elején kicsit nehéz a felszerelés beszerzése. A lőszer nagyon gyorsan elfogy, különösen akkor, ha mindenkit legéppuskázunk. Később azonban kifoszthatjuk szerencsétlen mutánsokat, vagy a városokban cserélgethetünk. A rendelkezésre álló fegyverek és tárgyak választéka igen széles. Sokféle páncél, fegyver és egyéb hasznos cucc áll rendelkezésünkre. Még különböző kábítószereket is szedhetünk, amitől bizonyos ideig erősebbek vagy ügyesebbek leszünk. Vigyázat, könnyen kábítószerfüggővé válhatunk, az elvonási tünetek pedig nem éppen kellemesek. Ebből is látszik, hogy rengeteg tárgy van a játékban. Vannak hasznosak és teljesen használhatatlanok is.

Azt hiszem, az előzőekből kiderült, hogy a Fallout egy nagyon összetett program, aki szereti a szerepjátékokat, az nyugodtan próbálja ki. Hosszú órákig igen kellemes szórakozásban lesz része.

Értékelés 92

Interplay
Hardverigény: közepes

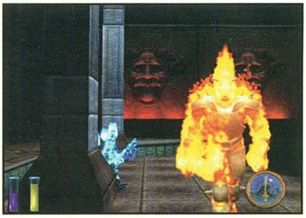


Virgin Interactive

Battlespire

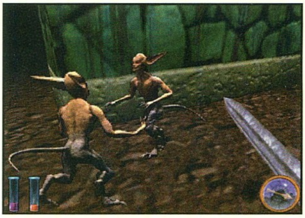
A legújabb Elder Scrolls kaland

Sajnos a szerepjátékok kihalóban vannak a számítógépeken. Ki tudja miért, de a játékkészítő cégek nem nagyon látnak mostanában fantáziát egy RPG elkészítésében. Nem tudom mi lehet ennek a tendenciának az oka, de mindig nagy öröm, ha egy ilyen típusú játék jelenik meg. A Bethesda most dobta piacra az Elder Scrolls világán játszódó Battlespire nevű szerepjátékát. Félreértések elkerülése végett a Battlespire nem az Elder Scrolls sorozat harmadik része, hanem egy új trilógia (Elder Scrolls Legends) első tagja. Az eredeti sorozat harmadik része 1998 végén fog megjelenni, Morrowind néven. Még egy érdekesség: A Bethesda dologzik, egy Redguard című kalandjátékon is, mely szintén az Elder Scrolls világán fog játszódni. Bár a sorozat előző részei nem tartoztak kedvenceim közé, de azért mindig is nagy RPG rajongó voltam, örömmel vetettem magam a programra. Lássuk, mit is találtam, mit nyújt a Battlespire a szerepjátékokra kiéhezett játékosoknak.



A háttértörténet kitalálásával nem igazán erőltették meg magukat a készítők. Hősünk egy fénykapun keresztül érkezik a Battlespire nevű helyre. Évszázadok óta ennek az ősi kastélynak a falai között gyakorlotak a harcosok az igazi küzdelemre. Megérkezésünk után vesszük észre, hogy Mehrunes Dagon, a gonosz Daedra ura már megfertőzte és szörnyekkel népesítette be a Battlespire-t. Dagon annak a Jagar Tharn nevű áruló mágusnak a szövetségese, akivel az első Elder Scolls játékban az Arena-ban gyűlt meg a bajunk. Feladatunk természetesen Dagonnak a kiűzése lesz Tamriel birodalmából.

A programban egy általunk vagy a készítők által kreált hőst irányítunk az Elder Scrolls világában. Ha nem egy előre letárolt karakterrel szeretnénk elindulni, akkor hősünket nekünk kell az alapoktól kezdve „összerakni". Ez a tevékenység elég sok időnket fogja felemészteni, főleg, ha jó karakterrel szeretnénk nekivágni a kalandnak. (Arra azonban senki se számítson, hogy a Wizardry VII karakterkészítésének idejét akár csak meg is fogja közelíteni.). Mindenképpen ajánlom a saját hős elkészítését, mivel így egyrészt sokkal erősebb karaktert tudunk csinálni, másrészt sokkal jobban fogjuk ismerni a pozitív és negatív tulajdonságait. Ha mégsincs kedvünk vagy időnk saját hőst gyártani, akkor egy listából választhatjuk ki a számunkra megfelelő típust (ezt a későbbiekben módosíthatjuk is). Szerény véleményem szerint érdemesebb inkább a harcos-típusú karaktereket előnyben részesíteni. Én legjobbnak a ranger-t találtam, neki az igen jó harci képzettségek mellett a nehéz napokra még egy Cure Helath varázslat is jutott.



Induló hősünknek természetesen szüksége van varázslatokra és felszerelésre, ezeket is a karaktergeneráláskor vásárolhatjuk meg, ne feledkezzünk meg a megfelelő ruházatról és fegyverről sem. Csak olyan cuccokat vegyük amit karakterünk használni is tud. Ne próbáljunk meg mágusunknak baltát venni, ha nem tanítottunk meg rá, hogyan is kell kezelni!

Utoljára maradt a karakter előnyeinek és hátrányainak beállítása. Ez igen érdekes





Őszintén megvallva, hatalmas gondban vagyok mikor a Battlespire-t kell értékelnem. Látszik, hogy sokat dolgoztak a készítők a programon, de valahogy nem sikerült nekik igazán maradandót alkotniuk. Elég sok bug maradt a programban, a hivatalos megjelenés után két héttel már elkészült a 1.3-as patch, ami az addig észrevett hibákat orvosolja. Nemrégiben került fel az Internetre az 1.5-ös verzió, remélhetőleg ezzel már kevesebb lesz a gond.

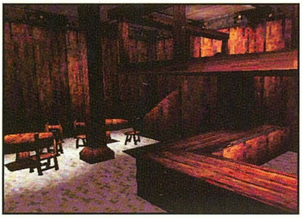
Annak ellenére, hogy a program most jelent meg nem használ semmiféle 3D gyorsítókártyát és a Bethesda nem is tervezi, hogy készít hozzá ilyen kiegészítést. Sajnos ez igen erősen a sebesség rovására ment, egy 233-as MMX procival felszerelt gépen teljes képernyős módban és low detail-ben (!) is szaggatott egy kicsit. Saját 120-as gépem pedig vért izzadt a játék közben, még a legkisebb ablak használatánál is. (Megjegyezném, hogy ugyenezen a lassú(?) gépen a Quake II 640x480-as felbontásban, legnagyobb részletesség mellett villámgyors, természetesen 3Dfx-szel). Ezen sebességproblémák miatt borzasztó nehéz rendesen irányítani a programot, ha két-három ellenség is körbevesz minket, nem igazán lehet kezelni az egészet. (Hozzátéve azt, hogy a harc megoldása is elég idétlen: lenyomjuk a jobboldali egérgombot és elmozatjuk az eger et. Ebből igen gyakran semmi sem sül ki, lehet próbálkozni.)

Van a Battlespire-nek a másik bosszantó tulajdonsága is. 64 megás gépen még 40(!) megás swapfile-t is készít, amit néha elfelejt kilépéskor letörölni. A szerencsétlen user pedig keresgéli, hogy hova is tünt a hely a winchesteréről. (A swapfile-t nálam a \windows\temp könyvtárba rejtette a kis aljas, egy nap múlva jöttem rá, hogy mi is a helyzet. A játékot egyébként DOS alól játszottam).

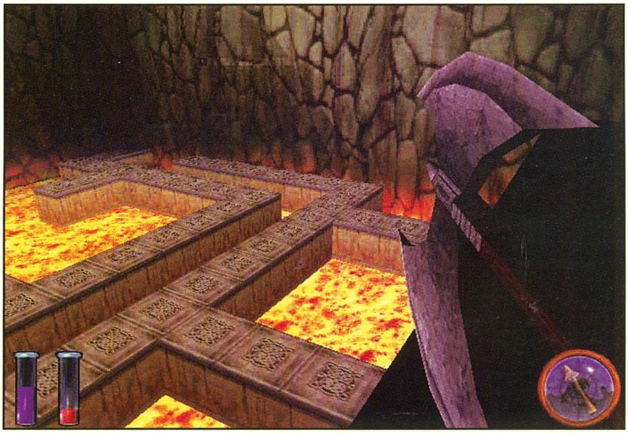
Hogy a sok rossz mellett valami jót is írjak: a zene (ami végig CD-ről szól), remekül sikerült, nagyon hangulatos aláfestést kölcsönöz a játéknak.

A játék belülről nem is lenne annyira vészes, de a külsőségek (grafika, irányítás) annyira elveszik az ember kedvét tőle, hogy inkább hagyja az egészet. Akik ismernek, azok tudják, hogy egy jó kis RPG-ért bármit hajlandó vagyok elviselni, de ez már nekem is sok volt. A hat éve (de régen is volt) megjelent Ultima Underworld minden tekintetben kenterbe veri a Battlespire-t. Vajon miért nem tudnak most olyan játékokat készíteni mint amilyen az UW volt? Remélhetőleg a hamarosan megjelenő Might and Magic VI, vagy az év végén kijövő Wizardry VIII betölti azt a hatalmas űrt, ami most a számítógépes szerepjátékokat jelenti.

Caris



és egyedi dolog, nem sok programban találkoztam még hasonlóval. Adhatunk hősünket különböző speciális képességeket és hátrányokat. Az előnyök természetesen pontba kerülnek, a hátrányokért viszont mi kapunk vissza pontokat. A legfontosabb előny a Regenerate Health, e nélkül ne is indítsunk karaktert! Varázslóknak ajánlott még a Regenerate SP's és a Spell Absorption is. Ahhoz, hogy igazán „bika" karakterünk lehessen, néhány negatív tulajdonságot is ki kell választanunk neki. (Senki sem tökéletes.) Ha teljesen harcos karaktert szeretnénk, akkor nyugodtan választhatjuk a No Regeneration of SP's-t. A Forbidden Weapons-szal is lehet játszadozni, érdemes egyfajta fegyverre ráálni és azt fejleszteni.



Amikor teljesen elkészültünk hősünkkel végre elindulhatunk kalandozni. A Battlespire-ban mindent 3 dimenzióban követhetünk nyomon, karakterünk szemszögéből. Ez a program is természetesen követi a hasonló játékok alapsztoriját: egy földalatti barlangban kezdjük a küldetésünket és célunk a felfedezés, a fejlődés és nem utolsósorban az életbenmaradás. Indulás után ne felejtsük el a ruházatot és a fegyvereket magunkra ölteni, mert egy szál semmiben könnyen a szörnyek martalékává válhatunk. A felfedezésben az automatikus térképező opció van segítségünkre,elmúltak a régi szép kockás-spirálfüzetes idők.

Minden szembejövő élőlénnyel megpróbálhatunk beszédbe elegyedni, de természetesen a populáció nagyobb részét úgyis le kell mészárolnunk. Ha sikeresen teljesítettünk egy szintet, akkor ismét kapunk némi elkölthető pontot, amelyeket a karakter-alkotáshoz hasonlóan használhatunk fel.

Mint az összes hasonló programban, a Battlespire-ben is a legnagyobb élvezetet a felfedezés öröme és karakterünk folyamatos fejlődése okozza. Jó nézni, ahogy hősünk egyre erősebb és hatalmasabb lesz. Ez a jóleső öröm vár ránk, ha elindulunk felfedezni a Battlespire-t.

Más vélemény

Mikor az első előzetes képeket megláttam a Battlespire-ből, hirtelen lelkesedésemben messzire hajítottam a Lands os Lore 2-t, mondván, itt az új király. Aztán, mikor megérkezett a teljes verzió, hááát... Mozgás közben már nem volt olyan „királyi" a játék. Ezen még tovább ront az eredetinek távolról sem nevezhető kerettörténet (nagyjából ennyivel lehetne összefoglalni: „Verjük meg a rossz fiúkat"), és az elviselhetőnél némileg magasabb mennyiségben jelentkező bug is.

Érdekes módon, ugyanezeket a sirámokat felsorolhattam volna anno az Arena, vagy a Daggerfall kapcsán is, aztán mégis egy csomót játszottam velük. Lehet, hogy így fogok járni a Battlespire-rel is...?

Hancu

Értékelés 71

Virgin Interactive/Bethesd Softworks
Hardverigény: gyors



Eidos Interactive

Myth
The Fallen Lords

A bukott urak sikere



Az EIDOS Interactive már hosszú évek óta a világ legnagyobbjai közé tartozik, mint szoftverforgalmazó/kiadó cég. A stratégiai műfaj felé eddig nem igazán pillantgattak, mondván, hogy talán abban a legnehezebb átütő sikereket elérni. Nos, van szerencsénk bejelenteni, hogy mégis született egy új reménység, melynek neve: Myth - The Fallen Lords.

A játék tehát stratégia, méghozzá valós időben. Itt már sokan elkezdenének bizonytalankodni, azzal az érvvel, hogy nem unalmas már egy kicsit az a sok real-time dolog? Nos, jelen esetben a játék maximálisan eltér a már megszokottaktól (Dark Reign, Total Annihilation stb). Itt ugyanis egy szabadon mozgatható 3D világban kell csapatainkat győzelemre vezetnünk a gonoszok ellen. Nem kell (nem is lehet) épületeket építenünk, nem kell fűszert aratnunk, csak és kizárólag a hadtesteinkkel kell foglalkoznunk, velük viszont nagyon!



A sztorit meglehetősen nehéz kihámozni, mivel kellőképpen sejtelmes. Sikerült egy teljesen új világot teremteniük a készítőknek, aminek kidolgozottsága azért messze van mondjuk a Warhammer-étől, de ez talán nem is baj: megadja azt a lehetőséget, hogy a játékos a saját egyéni fantáziájával élje bele magát a játékba. Mindenesetre a világunkon háború dúl. Mintegy 7 éve már, hogy elkezdődött a pusztítás, és mostanra csaknem az egész véráztatta-felégette-lerombolta kontinens a bukott hadurak fekete kezére került. Így, ebben a reménytelen helyzetben kapcsolódunk be a történetbe. Már az utolsó erőket is csaknem mind lemészárolták az iszonyatos túlerőben lévő élőhalott hordák. A Myth-ben a mi feladatunk nem az ellenség végleges eltörlése lesz, ez már amúgy sem lehetséges a játék alapvető felépítése révén. Nem igazán lehetne egy több tízezres sereget a képernyőnkön irányítgatni, úgy, hogy ráadásul minden katonának külön parancsokat is oszthatunk. Ebből következik, hogy mindig csak pár tucatnyi főből állnak csapataink, és a 25 küldetésünk sem a „világmegváltó" kategóriából való. Legtöbbször csak az alja munkát kell elvégeznünk, úgy mint az el-



Más vélemény

Mint azt a Warwind 2-nél írtam, egyetlen real-time játékra mondtam eddig rá, hogy stratégiai. Ez a játék pedig nem más, mint a csodálatos Myth, amely az év első meglepetése, egyben első katarziisélménye volt számomra.

Legfőképpen azért tetszett meg, mert orvosolta azt a problémámat, amit eleddig az összes valós idejű játéknál éreztem: tudniillik, hogy nagyon sok múlik az időn (elvégre a harcmezők tábornokainak sem másodpercek álltak a rendelkezésükre egy-egy fontos döntésnél). A Myth-tel nem volt ilyen gondom: a játékban előre meg kell tervezni a csapatmozgásokat, gondolva az esetleges meglepetésekre, és abszolút nem az időn vagy a szerencsén múlik a csaták kimenetele. Mindehhez egy remek engine és csodálatos kivitelezés járul, ami már-már a tökéletesség magasságába emeli a játék hangulatát.

Hibája gyakorlatilag csak egy van a játéknak: nagyon nehéz (bár ezt be lehet tudni a design részének, mert a játék alap komorságát még jobban fokozzák a kilátástalan küldetések). Egy szó, mint száz, a Myth egy műfajteremtő gyöngyszem, melyet egyenesen halálos vétek kihagyni.

Stöki

Ez egyszerűen egy fantasztikusan jó játék. Minden benne van, ami kell. Nem tudom semmihez se hasonlítani (az Incubation és a Warhammer is rossz hasonlat lenne), és ez a jó benne!

A grafika egyszerűen tökéletes. Amikor megláttam a gépemen, szinte elakadt a lélegzetem, annyira tetszett. A táj gyönyörű, a fák, az épületek, a hidak mind lenyűgözőek. A vízen minden tükröződik, maga a híd is csillog-villog. Az íjászok nyílvesszői messziről íveltek, közelről gyorsak és egyenesek, ha nekiütköznek valaminek, látjuk ahogy a vessző fa része kettétörik, egyszerűen csodás! A katonák menetelés közben jobbra-balra nézelődnek, veszélyforrás után kutatva... A csaták iszonyatosak, hullanak az áldozatok, végtagjaikkal együtt (a csaták hangulata egyébként a Rettenthetetlen c. Oscar-díjas filmet idézi – hát kell ennél nagyobb dicséret?), a robbanások velőtrázóak, minden, minden benne van ebben a játékban! A hangok ugyanilyen jól beleilleszkednek az összképbe, a játék hangulata nálam csillagos ötös.

Negatívumként annyit tudnék felhozni, hogy borzasztóan nehéz a játékmenet, nagyon sokszor vissza kellett töltenem a játékállást. Elég volt egyetlenegy dolgot elrontani, egy kicsit kivárni, máris a nyakamon volt a horda és szétaprítottak. Néha-néha nagyon elegem volt a több, mint négy-ötszörös túlerő ellen...

Azóta megoldódott a probléma. Egy kicsit eltolták a dolgokat, a készítők ugyanis akármelyik nehézségi fokot jelöltük meg kezdésként, mindig a legnehezebb fokzaton indult a program. Hmmm. Szerencsére kiadtak egy patchet, ami többek között ezt is kijavította (megtalálható a ZED 98/2-es CD mellékletén). A nehézségek egy része ezzel még mindig nem szűnt meg, mivel a csata hevében nagyon nehéz hidegvérűnek maradni, és úgy osztogatni a parancsokat. Főleg mikor látjuk, hogy kétszázan jönnek ellenünk... Valamit valamiért.

És ezzel még nincs vége a történetnek. Hamarosan ugyanis megjelenik a Plague, melyben a harcok mellett épületeket is kell építenünk. Gondoljunk csak bele, a saját magunk által épített várat kell majd utolsó vérünkig védelmeznünk, mindezt így, ebben a Myth környezetben!

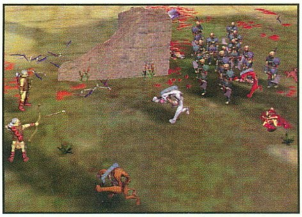
Elképzelhető, hogy a hamarosan váltani fognak cégek, és új fordulat veszi kezdetét a klónháborúban, sőt talán a Dune 2000 lesz az utolsó darab a hagyományos real-time stratégia műfajából... A Myth-tel szerintem mindenkinek ajánlott több-kevesebb (inkább több) időt eltölteni, tehát: előre!

Iwo

lenség egyik szárnyának elcsalogatása, menekülés titkos alagutakon stb. Sosem lesz olyan a helyzet, hogy mi leszünk fölényben, és elpusztíthatjuk az összes létező ellenséget. Nos, ezt már most is nyugodtan elfelejthetjük, általában úgy kell menekülni a túlerőben lévő ellenség elől, még akkor is, mikor már megvagyunk az adott küldetéssel és csak a pályát kell elhagyni. „Szétverték a hadsereget? Sebaj, gyártunk másikat!" – ilyen nincs! Hiszen éppen ezért stratégiai játék! Amikor sikeresen teljesítünk egy szinte lehetetlennek látszó küldetést, akkor értjük csak meg igazán a lényegét!

A játékban természetesen mi képviseljük a jó oldal szövetségét, melynek tagjai az emberek, törpék, óriások és varázslók. Gyűlölt ellenségeink pedig az élőhalottak elnyomó hordája.

Egységeinkből nincs igazán sok, de így jobban rá lehet koncentrálni a típusokból

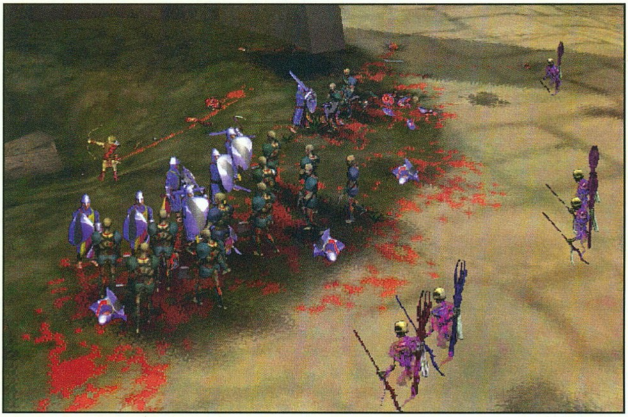


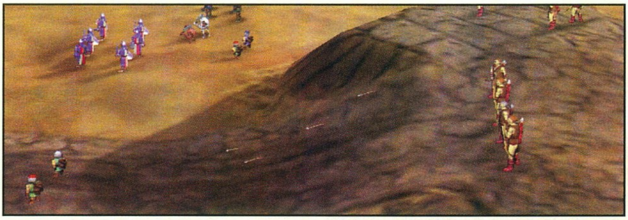
adódó eltérésekre, gyengékre és erősségekre. Saját egységeink magját a harcosok és az íjászok képezik, kiegészítve a törpékkel, akiknak speciális képességük a gránáthajigálás. Az első néhány misszióban csak rájuk számíthatunk, de később erősebb lelkeket is számlálhatnak csapataink, úgy mint a kemény északi harcosok, akik vak harci lázzal vetik bele magukat a küzdelembe. Van varázsló is, de vele csak a játék közepe-vége felé fogunk találkozni..

Néhány szó a élőhalottak csapatairól: Általánosan elmondható, hogy az embereknek mind megvan a zombi megfelelőjük. Ezalól a törpe kivétel, mert a gonoszok egy nála messze jobb egységet mondhatnak magukénak, ez a Wight. Ő egyfajta kamikaze, ugyanis amikor valaki a közelébe merészkedik, egyszerűen szétrobbantja magát. A robbanás epicentruma ő maga, és a detonáció sugara meglehetősen nagy. Ráadásul a robbanás után még mérges gázt lövell ki magából, aminek bénító hatása van. Nagyon szeret csatasorba rendezett katonák közelében felrobbanni, úgyhogy nagyon legyen rajta a szemünk! Ugyanígy vannak elitebb élőhalottak is, akárcsak az embereknél. Csatasorba állnak zombióriások, varázslók és emberbőrbe bújtatott halottak is!

Embereinkre vigyázzunk, mert fejlődhetnek, és kihatással lehetnek (vannak is) a következő küldetésben kapható csapatok rátermettségére is.

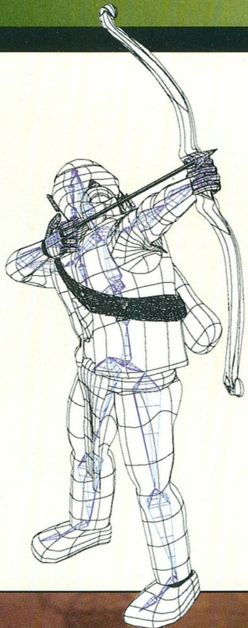
Mivel a játék stratégia – és ezt nem győzzük elégszer ismételgetni –, nem elég





Tippek

- A *törpékkel* nagyon-nagyon vigyázzunk, mert ha kiadunk nekik egy célpontot, akkor azt a saját egységeink élete árán is megpróbálják eliminálni. Magyarul: ha az ellenség közel jön az egységeinkhez, ez a törpéket abszolút nem zavarja, megöl mindenkit a bombájuk. Utána bocsánatkérő hangon csak annyit mondanak, hogy ooops... Jobban tesszük, ha valamennyire külön válasszuk őket a többiektől, esetleg csinálnuk egy harci éket, melynek az elejére rakjuk a törpéket (elég kettő). A speciális tulajdonságuknak kiváló hasznát vesszük menekülésnél is. Felvehetünk halott törpe mellől gránátokat, amiket még nem hajigált el, sőt néha találhatunk a pályán is, de ez nagyon ritka.
- *Íjászaink* csoportja az egyik legütőképesebb formáció, de ügyeljünk rá, hogy az ellenség ne nagyon érje el őket, mert akkor nekik annyi. Ha mégis megtörténik, akkor dupla kattintással váltsunk át közelharc módba, ilyenkor elkezdik csépelni az ellent. Ezt csak akkor használjuk, ha tényleg kevés (2–3) gonosz kapott el minket. Ellenkező esetben inkább töltsünk...
- A *formációkat* nagyon-nagyon gyakoroljuk be. Már említettem, jó dolog a harci ék, elején törpékkel, mögöttük pedig warriorokkal. Az egész csapatot pedig íjászok kísérik rövid vagy hosszú sorban. Ha már vannak északi harcosaink, (harci lázzal), akkor őket rakjuk az ékbe, a sima harcosaink pedig jobbról-balról kísérjék őket. A kör-formula nagyon durva, de sajnos igen nehéz kivitelezni. Ha mégis sikerül, jaj a körbe bezárultaknak!
- A *térképet* úgy állítsuk be, hogy a trapéz felfelé nézzen, így logikus lesz a mozagtás. Nem tudom, hogy vagytok vele, de én nem szeretem, ha a térkép más irányba mozdul, mint amerre tolom az egeret.
- A *ghoulokkal* nagyon vigyázzunk, mert hajlamosak mindenfélét felszedni a földről, és dobálózni velük. Főleg a gránátokat szeretik.
- A *self destructor zombikat* még messziről íjazzuk le, sőt ha tehetjük, akkor inkább a többi élőhalott közelében.
- Ha készen vagyunk egy adott küldetés feladatával, akkor bizony ne szégyelljünk menekülni. Fizikai képtelenség mindenkit megölni.
- Gránátokat ne dobáljunk a vízben mászkáló ellenségre, mert tökéletes pazarlás.
- Ha találunk extra felszerelést (élőhalott-ölő nyílvesszők, gyógyító gyökér stb), akkor felesleges velük nagyon spórolni, használjuk fel egy jó alkalomkor. A következő küldetésre úgysem tudjuk magunkkal vinni.



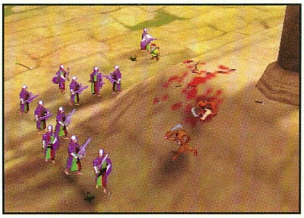




egyszerűen csak kijelölni a katonáinkat, hogy menjenek oda és vágják le a gaz ellent. Az ilyen megmozdulásoknak többnyire a halálunk lesz a vége. Ki kell gondolni a támadási szisztémát, a védekezési stratégiánkat, mely mindig más és más, legjobban az aktuális helyzettől függ. Csapatainknak 10 féle formáció parancsot adhatunk, hogy miként helyezkedjenek csatarendbe. Többek között van rövid és hosszú sor, félkör, kör, harci ék és még sorolhatnánk. Ezeket nagyon be kell gyakorolnunk, ha eredményeket szeretnénk elérni, ugyanis a játék nem sikerült valami könnyűre.

A grafika 3Dfx támogatást élvez, elsősorban ez az a tényező, ami legelőször megfogja az embert. A küldetések között néhol rajzfilmszerű animációkat találunk, melyek egészen jóra sikeredtek. Sajnos zene nincs a játék alatt, de így legalább halljuk a távolabbi embereink kiáltásait is (Tökéletes térhatással).

Nyugodt lélekkel elmondható, hogy a Myth műfajt teremtett, és ráébresztett minket tévedésünkre a real-time stratégiákkal szemben! Mindenkinek kötelező!!!



Értékelés 94

Eidos Interactive/Bungie Software
Hardverigény: gyors
Extrák: 3Dfx, multiplayer
Demo a ZED 1998/1 CD-n, patch a 2-esen

MIXIM

1092 Budapest, Erkel u. 13/A.
Tel.: 217-8762, fax: 218-5099
1085 Budapest, József krt. 36.
Telefon/fax: 210-2800
Internet: http://www.mixim.hu
Az árak a 25 ÁFA-t nem tartalmazzák!



139.800,-

Kiváló minőségű R&M számítógép konfigurációk, magánszemélyeknek már kedvező részletfizetési lehetőséggel is!



104.980,-

R&M Pentium 200 MMX számítógép

Intel Pentium 200 MHz MMX CPU, Intel TX chipset, 32MB RAM, 1.44MB FDD, 2.1GB HDD, 2MB ET-6100 SVGA videókártya, GVC 14" színes digitális SVGA monitor, torony vagy fekvő ház, billentyűzet, egér
(174.750 Ft bruttó vagy 74.750 Ft önerő+9.680 Ft 12 havi részlet) **139.800 Ft**

Microsoft Windows 95 CD HU OEM 17.980 Ft

R&M IBM 166 MX számítógép

IBM 166 MHz MX CPU, 16MB RAM, 1.44MB FDD, 1.7GB HDD, 1MB SVGA videókártya, GVC 14" színes SVGA monitor, torony vagy fekvő ház, billentyűzet, egér
(131.225 Ft bruttó vagy 40.225 Ft önerő+8.809 Ft 12 havi részlet) **104.980 Ft**

Monitorok



Termék	Ár
Sunshine 14" mono SVGA	13.920 Ft
GVC 14" color SVGA LIKOM	29.400 Ft
GVC 14" color SVGA digitális	30.980 Ft
GVC 15" color SVGA multisync, dig.	43.800 Ft
GVC 17" color SVGA multisync, dig.	89.800 Ft

GVC faxmodemek

Termék	Ár
GVC 1133 belső, 33600 bps, MNP5	11.200,-
GVC 1133 külső, 33600 bps, MNP5	14.400,-
GVC 1156 belső, 56000 bps, MNP5	21.900,-
GVC 1133VF PCMCIA, 33600 bps	22.780,-
Internet Phone kit	2.240,-



Multimédia kiegészítők

Termék	Ár
24x seb. Cyberdrive IDE CD ROM drive	13.590
24x seb. Panasonic/Sony CD ROM drive	15.480
16x seb. NEC SCSI CD ROM drive	17.900
6x/2x seb. Sony SCSI CD ROM olvasó/író drive	69.000
8x/4x seb. Sony SCSI CD ROM olvasó/író drive+controller	94.000
8x/4x seb. Panasonic SCSI CD ROM olvasó/író drive	85.900
Diamond DVD kit (drive+dekóder)	69.600
Yamaha 16 bites IDE hangkártya 3D Sound (SB komp.)	3.490
Aristo ESS1869 16 bites IDE hangkártya 3D Sound	3.690
Acer hullámtábla bővítés (General MIDI)	4.480
Ensoniq PCI hangkártya	7.980
Soundblaster 16 Plug and Play OEM hangkártya	8.400
Soundblaster AWE 64 hangkártya	15.400
Wavemaster 60W aktív hangdobozpár	2.980
Wavemaster 100W aktív hangdobozpár	4.590
Wavemaster 240W aktív hangdobozpár	6.880
Wavemaster 220W mélysugárzó	11.980
Wavemaster 380W profi hangszóró kit	25.980
VIP 88 120W aktív hangdobozpár	4.480
VIP 99 300W aktív hangdobozpár	8.780
Wavemaster 240W aktív hangdobozpár	6.880
Wavemaster 220W mélysugárzó	11.980
Wavemaster 380W profi hangszóró kit	25.980
VIP 88 120W aktív hangdobozpár	4.480

Muustek-termékek

Termék	Ár
Mustek VDC-100 digitális fényképezőgép	37.800
Mustek VDC-200 digitális fényképezőgép	69.900
Mustek kézi scanner 16.7m szín, 800 dpi	14.800
Mustek 6000P 600dpi, A4, színes scanner, soros port	23.900
Mustek 12000P 1200dpi, A4, színes scanner, soros port	36.800
Mustek 1200 1200dpi, A4, színes scanner+SCSI kártya	53.900
Mustek 1200 Pro, 1200dpi, A4, színes scanner + SCSI kártya	109.800
Mustek diaadapter	35.900



Számítástechnikai alkatrészek és kiegészítők, multimédia-, játék és video CD ROM-ok teljes választéka!
Kérje részletes árlistánkat üzleteinkben vagy keresse az Interneten: http://www.mixim.hu!



Mindscape

Tom Clancy's Politika

Oroszországból szeretettel

tom Clancy neve sokak számára valószínűleg ismerősen, mi több, kellemesen cseng. Neve szinte egybeforrott az izgalmas politikai krimik fogalmával. Bámulatos érzékkel választja ki a regényei alapjául szolgáló politikai konfliktusokat, és ezek köré fűzi az egyes történeteket. Az írás elkezdése előtt hosszas kutatómunkával deríti fel az apró részleteket, melyekkel a cselekményt színesítve összeáll a tőle megszokott hiteles kép. Munkásságának talán legismertebb darabja a Vadászat a Vörös Októberre, de ezen kívül is számos bestsellert jegyzett.



Számítógépen eddig egyetlen program létrehozásában közreműködött, a Tom Clancy's SSN című interaktív mozin, mely egy tengeralattjárós történet volt. Azóta saját cége van Redstorm Interactive néven, melynek nemrég készült el első játéka, Politika címmel. A program azzal indít, hogy Jelcin elnök hirtelen szívroham következtében meghal, és mindezt kijelölt utód nélkül teszi, mellyel hatalmas politikai vákuum keletkezik. Az orosz belpolitika egyes érdekcsoportjai azonnal megkezdik a harcot a hatalom birtoklásáért.

A Politika tuladonképpen egy táblás startégiai játék számítógépes változata, mely valahol félúton helyezkedik el a Diplomácia és a Rizikó között. Az érdekesség a dologban csak az, hogy az eredeti ötlet alapján nekiláttak a számítógépes játék kifejlesztésének, és ennek megkönnyítésére csináltak belőle egy táblás változatot a szabályrendszer tesztelésének a céljával. A tesztelőeszköz végül olyan jól sikerült, hogy kihozták a Politikát normál táblás játék változatban is, és a Toys 'R' Us játékbolt-hálózat forgalmazza. Azt említettem korábban, hogy a játék elemeiben emlékeztet a két legnépszerűbb táblás startégiai játékra, a Diplomáciára és a Rizikóra. A Rizikóból jött át a kockadobással eldöntött csata, míg a Diplomácia alapelemét jelentő tárgyalás is beépült az új koncepcióba.

A játékot minimum 3 és maximum 8 személy játszhatja, akik az orosz belpolitika egy-egy lobby-ját képviselik. Ezek a következők: reformerek, vérességszájú kommunisták, KGB, maffia, egyház, nacionalisták, katonai vezetés és a szeparatisták. Oroszország területét a készítők 23 részre bontották, és a harc ezeken belül minél több befolyás megszerzéséért zajlik. A befolyást kis lapocskák (token) jelzik, melyekből területenként három van, és induláskor összesen mindegyik érdekcsoport ugyanannyi tokent birtokol. A játék célja tehát, hogy a befejezéskor mi rendelkezzünk a legtöbb tokennel. Ez pedig logikusan csak úgy érhető el, hogy valaki más tokenjeit saját színűre cseréljük, azaz más rovására befolyást szerzünk egyes területeken. Mint látható, ez nem más, mint egy szokásos nulla összegű játék, amiben a legjobb taktika a folyamatos szövetkezés. Hogy kicsit még közelebb kerüljünk a játékhoz, bemutatom nagy vonalakban a további szabályokat.

A játék megállapodás szerinti számú körből áll, ami alapállapotban 6 szokott lenni. Az egyes játékosok meghatározott sorrendben követik egymást, és mikor sorra kerülnek, akkor öt, egymás után következő, és megadott ideig tartó fázist csinálnak végig. Ezek a gyártás, egységek mozgatása, cserék/szövetségek kötése, küzdelmek és akció-kártyák vásárlása. Amikor ránk kerül a sor, először kiderül, hogy mennyi pénzt termeltünk. Olyan területért kaphatunk pénzt, melyen van befolyásunk, de a véletlen még beleszólhat, hogy végülis mennyi bevételünk lesz a kör-



A Politikának már az alapötlete nagyon tetszik. Orosz belpolitika, KGB, intrikák, mindez olyan hangulatot ad a játéknak, amit legutóbb az ősi amigás játékban, a KGB-ben tapasztalhattunk. A részletesen kidolgozott szabályrendszer nagyon jó, de sajnos a készítők nem aknázták ki túlságosan a multimédiás lehetőségeket, amivel a számítógépes változat több lehetne a sima táblásnál. Az egyes váratlan események, akciók mind megjeleníthetők lettek volna jópofa animációval... Ezek kihagyása miatt a játék sokak számára kissé száraznak és lassúnak tűnhet. Aki ezeken túlteszi magát, és beleássa magát a Poltika közepére, az egy a Rizikóhoz és Diplomációhoz hasonlóan élvezetes, izgalmas és összetett játékot talál. Ez a program végre nem az egyes egységek tologatásáról, hanem a hatalomért folytatott ádáz harcról szól. A játék grafikai kivitelezése sajnos nem igazán a kor szintjének megfelelő, de az igen eredeti és átgondolt szabályrendszer mindezért is kárpótolni tud. (Mindenesetre szívesen kipróbálnám a táblás verziót is)

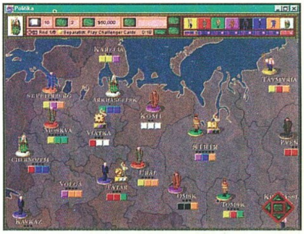
Charly



ben. Az egyes területek egy és hat közötti gyártóerővel bírnak, és ezen felül még függ a bevétel attól, hogy van-e éppen infláció, van-e lázadás a területen stb... Ezek alapján lehet normál, dupla, csökkentett és 0 bevétel is az adott területről. Miután kialakult a bevételeink összege, elkezdhetjük mozgatni fejenként két egységünket (ügynök, képviselő stb. ízlés szerint) – ezek alapesteben csak szomszédos területre mozoghatnak, de ha van szövetségesünk és területeink összefüggőek, akkor azokon is végigmasírozhatunk velük. Miután mindenkit áthelyeztünk a térkép átellenes sarkába, jöhet az ármánykodás szakasza: szövetségeket köthetünk, akció-kártyákat és tokeneket cserélhetünk más erőkkel. Ez a szakasz nagyon fontos, mert itt tudunk felkészülni arra, hogy a negyedik, talán legfontosabb fázis sikeres legyen. Ez a kihívás, a küzdelem ideje. Új befolyási kártyák úgy szerezhetők meg ellenfeleinktől, hogy az egyik ügynökünkkel kihívjuk őket „párbajra", csak itt a fegyvernemet a kockák jelentik, és a küzdelem kimenetelét a kockák összege dönti el.

Mielőtt mindenki mosolyogva elfordulna, és szerencsejátéknak titulálná a programot, elmondom, hogy természetesen nem biztos, hogy ugyanannyi kockával dob a védő és a támadó, és kártyákkal is befolyásolni lehet a harcot. A kihívás elején mindkét fél vásárolhat kockákat (itt jön a képbe a pénz), illetve kijátszhat speciális támadó és védő akció-kártyákat, melyek módosítják a dobás értékét. Ha az adott területen a védő szövetségesének is van tokenje, akkor az egy plusz kockát jelent. Miután minden praktikát bevetettek a felek, és a kockák is megállapodtak a pörgés után, előáll a kihívás végeredménye – ha a támadó nyer, akkor egy ellenséges tokent sajátra cserélhet, míg, ha veszít, akkor minden marad a régiben, de egy csomó pénzt és akciókártyát vesztett közben, ami később jelenthet majd számára befolyásveszteséget. A kihívások után már csak egy fázis maradt hátra, a kártya-vásárlás (ami itt nem 3Dfx kártyát jelent), természetesen, ha korábbiak után még maradt pénze az embernek.

A Politika, mint látható alapvetően nem egy gyors, pörgős játék, hanem sokkal inkább intuíciót és elmélyülést igényel. A lényege az építkezős real-time startégiákkal, de még a hatszöges startégiai játékokkal szemben is az, hogy itt a hangsúly a szövetkezésen és az erőforrások leghatékonyabb felhasználásán van. A játék alapeleme a tárgyalás, mely a táblás változatnál könnyen megvalósítható, de számítógépen már kissé nehezebben. A segítséget az internet elterjedése hozta, mert a neten keresztül kapcsolatba tudunk lépni más játékosokkal, és kommunikálni is tudunk velük. A Politikát alapvetően multiplayer játéknak tervezték, ezt mutatja az is, hogy a program teljesen Java-ban íródott. Single Player üzemmódot választva meg kell elégedjünk a gépi ellenfelek intelligenciájával, de ezen a részen is sokat dolgoztak, és nem lesz könnyű dolgunk ellenük sem, bár a játék sajátos hangulatának egy része (a barátságos, és kevésbé barátságos üzenetváltás) kimarad.



A végére maradt a legjobb: a játékhoz mellékelve megtaláljuk a dobozban a játékot ihlető Tom Clancy-könyvet is, hogy legyen mit olvasgatnunk, ha esetleg megszakadna a modemes kapcsolatunk...

Más vélemény

Jó ez a játék, szép, mókás, internetes, meg minden, de szerintem ennél ezerszer jobbat is ki lehetett volna belőle hozni. Az a baj, hogy túlságosan is egy-az-egyben átiratot készítettek a táblás verzióból, ezzel a számítógép legnagyobb előnyét hagyva kihasználatlanul. Nevezetesen azt, hogy számítógépen nem baj, ha maga a játékrendszer rettenetesen bonyolult és komplex, hisz a Pentium úgyis századmásodpercek alatt kiszámol mindent. Lehetett volna átvezető animációkat beletenni, bonyolultabb „harcrendszert", vagy legalább egy igazán erős gépi intelligenciát. Így viszont marad az „egyszerű, de nagyszerű" jellemzés, csakhogy – éppen egyszerűségénél fogva –, a Politika (internet ide, vagy oda) szerintem előbb lesz unalmas, mintsem, hogy az ember végezne a játék mellé csomagolt Tom Clancy-könyvvel...

Hancu

Értékelés 77

Mindscape/Red Storm
Hardverigény: alap
Extrák: multiplayer, internet

Mindscape



Steel Panthers 3

Párducok, vagy amit akartok

A vasmacskák ismét feldübörögnek a stratégák monitorjaira. Köszönhető mindez az SSI termelékenységének, hiszen mostanság egyre-másra ontja a körökre osztott stratégiai programokat (Panzer 2, Final Liberation stb.). A Steel Panthers és öcsikéje, a második rész között komoly különbségek nem voltak. A legjelentősebb



változást a kor jelentette, mert a második világháborúról átkerült a hangsúly a modern csatákra. A harmadik epizód viszont felöleli a történelem teljes páncélos hadviselését.

Az előző részeket nem ismerők számára (léteznek ilyenek?) jegyzem meg, hogy a Steel Panthers a hangsúlyt a realitásra és korhűségre helyezi. Ne csodálkozzon tehát senki, hogy a sztyeppén rohamozó, puskákkal felszerelt orosz gyalogosait porig alázza néhány német páncélos. Teszik mindezt gyorsan és mindenféle sérülés elszenvedése nélkül! Azaz a sok lúd itt nem győz disznót, hogy a tigrist már ne is említsem. Persze, ha az ominózus tankok tévednek be egy erdőbe, ahol jól beásott gyalogosok rejtőznek... nos, ekkor könnyen megeshet, hogy az egész páncélos szakasz felmorzsolódik egyetlen kör alatt! Hiába, az élet nem habostorta...

De lássuk mit is tartalmaz a trilógia legifjabb tagja! Hat teljes hadjáratot, melyek közül három második világháborús, míg három „modern" környezetben játszódik. Utóbbiak érdemelnek külön felsorolást, mert egyrészt a vietnámi harcok eddig kimaradtak az elődökből, másrészről pedig két kitalált kampányt is végigjátszhatunk. Az egyik egy NATO-Varsói Szerződés összecsapás 1988-ban, míg a másik a zsidó állam és arab szomszédai között zajlik 1999-ben. Reméljük, ez utóbbi is *kitalált* háború marad... Mint azt már megszokhattuk, a hadjárat során egyre tapasztaltabb és komolyabb fegyverzetű egységeket irányíthatunk. Aki nem akar sokat vesződni az egységek összevásárlásával, annak több, mint 40 küldetés van előre elkészítve. Gondolom, az 1939-es lengyel-német csatától a csecsen gerillaháborúig mindenkinek akad kedvére való. De aki ezekkel sem éri be, annak tartogat némi meglepetést a ZED CD. Az ott található küldetések egy része nemzetközi „termés" az internetről, de rálelhetsz egy exkluzív anyagra is, amit magam készítettem és a 2. Magyar Hadsereg doni katasztrófáját eleveníti fel.

Jelentős újítások is bekerültek a játékba. Csapataink szerves részét képezheti a tüzérség, ami felfejlődve már igen komoly fejfájást okozhat az ellenfeleknek. Kaphatunk menet közben is erősítéseket, és ezúttal többnemzetiségű hadakat is vezényelhetünk. A legnagyobb újdonságot viszont a lépték megváltozása okozza. Egyik eleme ennek a hexák 50 lépésről (yard) 200-ra növelése, a másik pedig az egységek számának megváltozása. Most már nem egy páncélost irányítunk, hanem 2-6 darabot. Gyalogosaink sem tucatnyian lézengenek, hanem 30-40-en. Ezek a módosítások azt eredményezik, hogy szakasz szintre kerül a játék, ami lehetővé teszi a hadosztály méretű összecsapásokat is. Választható egységben sincs hiány. Összesen 60(!) ország

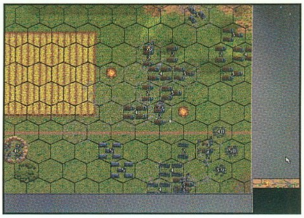




hadserege közül szemezgethetünk. Az elemenként összeválogatható alakulatok pedig a „vásárlást” teszik egyszerűvé. Itt hívom fel a figyelmet a készítők alaposságára. A magyar hadseregben megtalálhatjuk a magyar fejlesztésű egységeket is, mint például a Toldit vagy a Nimródot, de a modern kori PSZH-IV-et is. Igaz, hogy a lista nem teljes és nem is tökéletes, de azért mégis jó érzés, ha odafigyelnek a részletekre.

Az alkotók lehetőséget adnak saját scenariók, sőt hadjáratok megtervezésére is. A küldetéseknél csak meghatározzuk az időpontot és a nemzetiséget, és máris az adott kornak megfelelő egységekkel vértezhetjük fel a csatázó feleket. A térkép nagyságát megadva egész használható terepet generál a számítógép, de ha nem vagyunk megelégedve, kedvünkre átalakíthatjuk akár az egész pályát is. Ha készítünk pár küldetést, akkor lehetőségünk nyílik ezek összefűzése és egy egész hadjárat megtervezése. Itt meg kell adnunk, hogy milyen feltételekkel juthat a játékos az egyik csatáról a másikra, ami szintén a Panzer-rel mutat rokonságot.

A grafika nem sokban változott az elődökhöz képest. 3Dfx-hez szokott szemek valószínűleg elsírják magukat a Steel Panthers puritánságától, de ahogy azt mondani szokás, ez a stílus nem erről szól.



Hangok tekintetében elég széles a paletta, rengeteg kattogás, kerepelés, zörej és dörej kapott helyet a CD-n.

Az internet gőzerővel történő fejlődését sem hagyták figyelmen kívül az alkotók. Ellenfelünk e-mail-en küldött körét ugyanis megtekinthetjük visszajátszásban, így lehetőségünk adódik a szituáció jobb megértésére, elemzésére. Aki pedig ennyivel nem érte be, az lapozzon tovább és olvassa el a stratégiai észrevételeket tartalmazó kivesézést is.

Értékelés 79

Mindscape/S.S.I.
Hardverigény: alap
Extrák: multiplayer, internet, e-mail
Tippek: 88. old. – pályák: a ZED 1998/3. CD

Bevallom férfiasan, erről a játékról nagyon nehéz volt elfogulatlanul írni. Remek hangulat, nehéz csaták, élethű játékmenet! És most még igen visszafogottan jellemeztem a programot.

Leültem a Steel Panthers 3 mellé és sokáig 155 mm-es ütegekkel sem lehetett volna kirobbantani mellőle. Az előző részekből megszokott rendszer alapjai nem változtak, de a nagyobb hexák és egységek mégis teljesen új dimenziót nyitnak a csatákban. A szóló küldetések változatosak és hűen tükrözik az adott történelmi szituációkat. Erre remek példa a Bedda Fomm scenario. Itt az olasz hadseregnek kell (kéne) áttörnie az őket körülzáró angol seregen. Az olaszok hihetetlen számbeli fölényben támadnak, de a maroknyi brit egységgel simán fel lehet tartóztatni a koordinálatlanul és rossz helyen támadó olaszokat. Fantasztikus élmény volt az is, amikor egy francia erődöt kellett észak-vietnami katonákkal ostromolnom. A vietnami legényeket birkaként hajtottam a géppuskák elé és iszonyú veszteségeket szenvedtek. Ám a több hullámban támadó egységeim kifárasztották a védőket és tartalékaimmal könnyedén gázoltam át a visszalőni sem képes, bepánikolt francia garnizonon. Ilyen és ezekhez hasonló élményekben lehet része azoknak, akik hajlandók néhány órájukat a játékra való kísérletezésre fordítani. Ugyanis ez a program nem felhasználó-barátságáról híresült el. Míg a Panzer General rendszerét, szabályait bárki képes önállóan megérteni és akár megkedvelni is egy-két óra játék után, addig a Steel Panthers rengeteg türelmet és odafigyelést követel meg az újonc felhasználótól. Mégis ajánlom a kísérletezgetést, mert ha valaki ráérez a játék „ízére”, akkor egykönnyen nem szabadul!

Nagyon tetszett a saját csaták tervezéséhez szükséges szerkesztő is. Számtalan, a munkánkat segítő részletet fedezhetünk fel. A térkép szerkesztésekor például használhatunk olyan opciókat, melyek lehetővé teszik adott típusú hexa nagy területre történő telepítését. Hogy ez miért jó? Nos azért, mert így pillanatok alatt generálhatunk erdőt, tavat, de akár várost is. A hadjárat-generátor megismerése után pedig komolyan elgondolkodtam egy 45-től induló Nyugat vs. Szovjetunió összecsapás megtervezésén. Majd meglátjuk...

Sajnos nem mehetek el szó nélkül néhány apró kellemetlenség mellett, amelyeket a program „szolgáltatott”. Nagyon zavaró, hogy néhol hiányos információkat kapunk az egységekről. Ilyen szituáció a csata és az enciklopédia. Nagyon sok mindent feltüntet a számítógép, de a lőszer mennyiségét könnyedén figyelmen kívül hagyja. Buta módon nem tudjuk az ellenfelünk lőszeradagját sem megnézni. Itt persze nem az aktuális mennyiséget hiányolom, hanem a maximumot. Azt ne mondja senki, hogy az amerikaiak nem tudták, hogy hány lövésre képes egy orosz páncélos, és viszont! Szintén zavaró a pontrendszer durvasága. Ez alatt azt értem, hogy egyes alacsony pontértékű egységek (pl. gyalogosok) között néha nincs pontbeli különbség, holott hasznossági szempontok alapján egyértelműen előnyösebb az egyik, mint a másik.

De elég a fanyalgásból! Mindezek csak jelentéktelen hibák. Tehát, ha megbocsátotok, nekem ma még be kell vennem Sztálingrádot.

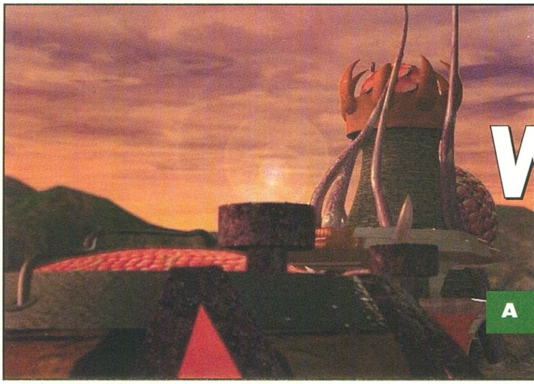
-csonti-

Más vélemény

„Az ész a fontos, nem a haj” – ez a nagy igazság jutott eszembe a Steel Panthers 3 láttán. Azaz: rendben van, hogy egy ilyen stílusú játéknál nem a csillogó-villogó grafika a lényeg, de könyörgöm: 1998-at írunk! Nézzen már ki egy magára valamit is adó stratégiai játék legalább úgy, mint a Panzer General 2! Szerencsére a kivitelezésen kívül egyetlen negatívumot sem tudok megemlíteni, mivel „az ész”, a játék stratégiai része nagyon igényesen kidolgozott, élethű, és kellőképpen nehéz is, azaz nagyon tetszett. De az a „haj”...

Hancu





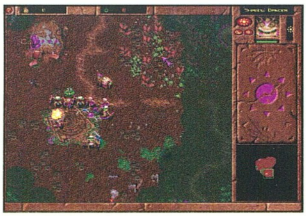
Mindscape

Warwind 2
Human Onslaught

A bolygó neve: Yavaun

ha szavazást írnánk ki arról, hogy melyik játékműfaj jelenleg a legdivatosabb és a legnépszerűbb, minden bizonnyal a real-time stratégiai játékok nyernének. Hiszen már egészen megdöbbentő sebességgel és mennyiségben özönlik be szerkesztőségünkbe a különféle klónok áradata, van úgy, hogy egy hónapban nyolc-tíz versenyző is akad. Így érkezett hozzánk a karácsony utáni klóndömpinggel a Human Onslaught is, mely a sokak által kedvelt Warwind folytatása. A Dreamforge fejlesztői csapat munkáját természetesen ismét az Mindscape adta ki, akit ugyebár „minden stratégiák atyja"-ként ismer a számítógépes társadalom. Lássuk, ezúttal mennyire sikerült nagyot alkotniuk!

A kerettörténet szervesen kapcsolódik az előző részhez: Miután a Yavaun bolygón élő négy faj megvívta első háborúját, egy kis időre elcsendesedik a planéta. A háborús feszültségek természetesen megmaradnak, aminek az lesz az eredménye, hogy a fajok két szövetséget alakítanak ki: A Tha'Roon-ok az Obblinox-okkal, a Shama'li-k pedig az Eaggra-kal lépnek közös koalícióra. Ekkor kerülnek a képbe az emberek, azoknak is egy jól felszerelt csoportja, akik éppen egy titkos kísérleten dolgoznak a sarkvidékeken. A yavauniak közreműködésére a derék humánok akaratuk ellenére a bolygóra teleportálódnak, s fogságba esnek, elmenekülnek, vagy éppen meghalnak. A fogságba esettek megtanítják az emberi technikát az idegeneknek, míg azok, akiknek sikerült elmenekülniük, két csoportra oszlanak: a Tudósokra, akik minél előbb haza szeretnének jutni és a Tengerészgyalogosokra, akik Yavaun leigázását tűzik ki célul. Az új helyzet ismét felszínre hozza az idegen fajok ellentéteit, és nem kell hozzá sok idő, Yavaun újra véres háború színhelyéül szolgál.









Mint az a fentiekből kiderül, a Human Onslaught-ban négyféle oldalon vívhatjuk meg háborúnkat: a két idegen szövetség és a két emberi csoport oldalán. Ez összesen 46 küldetést jelent, és ha valakinek ez nem lenne elég, az a Warwind 2 remek kis pályaszerkesztőjével és igényes multiplayer-opciójával bizonyára sokáig el fog majd szórakozni. A játék maga a szokásos valós idejű stratégia, és leginkább a Warcraft 2-re hasonlít: egyik-másik egység kinézete, a hangok, a játékmenet, de mindenekelőtt a 2D-s, nem animáló terep kivitelezése mind a nagy elődöt idézik.

A régi ötletet természetesen feltupírozták néhány újdonsággal. Ennek köszönhetően például a Human Onslaught peon-jai sokkal hasznosabb és sokoldalúbb egységek, mint a Warcraft 2-ben: gyűjtik a nyersanyagot, építenek, meg tudnak javítani mindent, és tudják vezetni a harci járműveket. Az ember kétszer is meggondolja, hogy mikor áldozza fel őket. A többi egység is kellően fantáziadús, használhatatlan szinte alig akad közöttük. A Warwind első részéhez képest rengeteg a korszerűsített játékelem. Az egységeknek adható parancsok kibővültek: most már bonyolultabb utat is megadhatunk nekik, beállíthatjuk a viselkedésüket, és szerezhetünk úgynevezett „potential" képességet is, ami a jobb fejlődést teszi lehetővé (az egységek ugyanis a túlélt

Tippek

- Mindig a peonokkal szálljunk be a járművekbe. Egyrészt így sokkal jobban tudnak harcolni, másrészt meg tudják javítani a járművet, ha az komolyabban megsérülne.
- Ha karaktert választunk, mindig olyat válasszunk, amelyiknek van *potential*-ja.
- A pályákon elszórtan található cuccokat mindig a legjobb egységeinkkel vegyük fel.
- A vezetőnél mindig legyen egy vagy több élelmiszercsomag, mert ha ő meghal, a küldetést is elveszítjük.

Az az igazság, hogy nálam a stratégia és a real-time teljesen összeférhetetlen és különálló fogalmak. Ennek ellenére szeretem a real-time stratégiai játéknak kikiáltott programokat, mert ebben a hibrid műfajban az akció sokkal pergőbb, hangulatosabb, és jobban bele tudom élni magam a játékba, mint a körökre bontott stratégiáknál. Viszont egy kivétellel én eddig még nem neveztem valós idejű játékot stratégiának, s a Human Onslaught-ot sem fogom annak nevezni. Legyen inkább gondolkodtató ügyességi játék.

Tehát ez a gondolkodtató ügyességi játék nem aratott osztatlan sikert köreimben. A legelső és egyben legnagyobb kifogásom ellene maga az engine. A Warwind 2 ugyanis teljesen kétdimenziós. Ez már csak azért is főbenjáró bűn, mert 1998-at írunk, és a Total Annihilation és társai tavaly már remekül bebizonyították, hogy ebben a műfajban is lehet 3D-feelinget összehozni. A Warwind 2 olyan, mint egy nagyon igényes, 1996-ban készült játék.

A másik nagy negatívumát abban látom, hogy a Human Onslaught a Warcraft 2 szemtelen lopása. Rengeteg dolog került át a jó öreg orkos játékból, a legtöbb egy az egyben. Példának okáért a két program peon-jainak a kinézete és a hangja gyakorlatilag megegyezik. A humán-nemhumán háborús részeknél is óhatatlanul az ember eszébe jut a régi sztár. Szerintem az sem véletlen, hogy a játék címe is erősen emlékeztet a Warcraft 2-re.

Természetesen az apróbb hibákból is akad bőven. Például a tengerészgyalogosok ruhájának zöldje megegyezik a fák zöldjével, így könnyű szem elől téveszteni a csapatainkat (arról nem is beszélve, hogy akad egy-két őshonos szörny, amelyeknek szintén bozótzöld a bőrük). Az irányítás is meglehetősen nehézkes, körülbelül kétszer annyit kell nyomkodni az egeret, mint más játékokban (ugyanis majdnem minden menüt dupla click-re lehet előhozni, még az egyes egységek cselekvési menüit is). Az egységek picik és egyáltalán nincs egyéniségük, emiatt nem is nagyon különböznek egymástól. Éppen ezért nehéz egy nagyobb csapatból kiválasztani egyetlen egységet (ha mozognak, akkor pedig pixel-vadászattá fajul a dolog). Mindez azt eredményezi, hogy a játék hangulata, ami egy ilyen jellegű programnál kiemelt fontossággal bír, igencsak középszerűvé válik. Ez pedig megint megbocsáthatatlan hiba.

A sok negatívum ellenére találtam élvezhető dolgokat a játékban: A pályaszerkesztő (á la Warcraft 2), a négyféle végigjátszás, az eltérő célok és történetformálás és a nagy odafigyeléssel elkészített apróságok (gondolok itt a felhasználói kézikönyvre és a jól kidolgozott sztorira) mind-mind olyan dolgok, amelyek egy kicsit csökkentik a Warwind 2 irányában érzett viszolygásomat. Sőt, azt mondom, hogy két évvel ezelőtt a Warwind 2 igazi bestseller lett volna.

A grafika és a zene is jól illik a játékhoz, de a külcsín legjobban sikerült momentumai vitathatatlanul a küldetések közötti képek és animációk. Tényleg ösztönzik a játékost, hogy végigszenvedje magát a pályákon, igazi jutalmak, e tekintetben a legtöbb program példát vehetne a játékról. Kár, hogy a külső igényességre való törekvés a játszhatóság rovására ment.

Összességében véve a Human Onslaught egy, a középszerűnél valamivel jobb játék (ezért is ez kapott két oldalt, és nem a többi, e hónapban megjelent klón). Tulajdonképpen a Warwind első részének egy kissé feltuningolt változata, mely – sajnos – sokat megtartott az előd hibáiból. Kasszasiker biztosan nem lesz belőle, mert a Dark Reign-nel és a Total Annihilation-nel semmilyen tekintetben nem kelhet versenyre. Akinek tetszett az első rész, az biztosan ezt is értékelni fogja, de én részemről megmaradok a műfaj jelenlegi nagyjainál. Abban az esetben pedig, ha 2D-s real-time ügyességi gondolkodtató játékkal támadna kedvem szórakozni, majd előveszem a jó öreg Warcraft 2-t (hangulatilag nálam még mindig ez a király). Ha pedig stratégiai érzékemet kívánom csiszolni, beizzítom az Incubationt. Az stratégiai játék.

Stöki

ütközetek számától függően folyamatosan fejlődnek). A legjobb, legfejlettebb egységeinket eltehetjük a későbbi nagy csatákra, és ez újabb színt ad a játéknak. További jó ötlet a bolygón őshonos primitív állatok, ragadozók beépítése a játékba, melyek megtámadják egységeinket, akárcsak a homokféreg a Dune 2-ben. A küldetésekre sem lehet panasz, változatosak úgy a feladatban, mint a kivitelezésben. A program 125 oldalas kézikönyve pedig precedensértékű a többi játék számára: minden részletre kiterjedően ismertet mindent, és igen hasznos segítségeket nyújt.

A játékmenet is megfelelő, bár nem lett túl nehéz . Még a legbonyolultabb küldetések is könnyen megoldhatók, inkább időt, mint gondolkodást igényelnek. A négy különböző szövetség négy különböző végigjátszásra ad lehetőséget, a szövetségek különböző céljai, egyéniségei más-más hangulatot kölcsönöznek a játéknak. Az biztos, hogy unalmasnak nem sokan fogják mondani a programot.

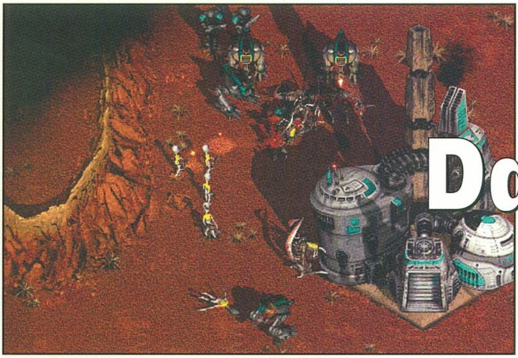






Értékelés 79

Mindscape/Dreamforge
Hardverigény: közepes
Extrák: multiplayer



Gametek

Dark Colony

Harc a Marsért

nem kifejezetten mai gyerek már a Dark Colony, ha jól emlékszem a játék valamikor tavaly novemberben jelent meg Európában. Talán a karácsonyi játékdömpingnek, esetleg a Gametek kevésbé patinásan csengő nevének köszönhető, de a program közel sem kapott akkora publicitást, mint amekkorát normál körülmények között megérdemelt volna. Persze nem a Dark Colony volt az egyetlen olyan játék ami így járt, és vélhetőleg a ZED hasábjain sem foglalkoztunk volna egy 3-4 hónapos programmal, ha nem történik mégis valami, amitől ismét apropója lett a dolognak. Nem, a szerkesztőség egyetlen tagja sem találkozott földönkívüliekkel, ellenben bemutattak egy filmet kis hazánkban, ami ugyan csöppnyi elmélkedésre sem készteti a kedves mozinézőt, viszont a hihetetlen effektek mellett hangulatában maximálisan a Dark Colony-t idézi.

Gondolom, nem árulok el vele nagy titkot, ha azt mondom, a Starship Troopers-re (vagy sziporkázó magyar címén a „Csillagközi Invázióra") gondoltam, amelyben ifjú hőseink „gonosz" bogarak ezreit mészárolják le meglehetősen agyatlan, ámde kétségtelenül látványos módon. Adott egy közös ellenség, amit lehet gyűlölni. A bogarak szétszedik az embereket, az emberek ellenben ripityára lövik őket, kész a vérfürdő, lehet örülni. A film legalábbis erről szól. A Dark Colony-ban egy kicsit továbbfejlesztették az előbb bemutatott „közös ellenség" koncepciót, és egy sokkal közelebbi, talán mondhatjuk úgy is, sokkal „valósághűbb" ellenfelet választottak az emberiségnek: a mindenki számára ismerős, képzelt (vagy létező?) szürke, alacsony, nagyfejű, nagyszemű földönkívüli látogatóinkat. Szerencsétleneknek nem lehet könnyű dolguk, hiszen míg eddig csak Mulder és Scully vadászott rájuk hétfőnként, mostantól kezdve már a számítógépes ifjúság nagy része is a halálukat akarja (igaz, biztosan lesz olyan is, aki pont az idegeneknek segít kiirtani az emberiséget - elvégre minden csak nézőpont kérdése...)

A helyszín a Mars, amelyet mind az emberek, mind pedig a - nevezzük őket nevükön - taar-ok szeretnének megszerezni maguknak. 2137-et írunk, az emberiség szinte teljesen felélte szeretett otthonának, a Földnek erőforrásait, így most kénytelen új lakóhely után nézni. Néhány évtizeddel ezelőtt a tudósok és mérnökök megkezdték a Mars légkörének átalakítását, és így történetünk kezdetén a vörös bolygó már alkalmassá vált „emberi fogyasztásra". A gond csak az, hogy mindezt a taar-ok is így gondolják, akik szintén bolygót keresnek maguknak, és





mivel a Földet már évszázadok óta megfigyelés alatt tartják, tisztában vannak vele, hogy mivé alakítja, hogyan rombolja az ember a környezetét. Az előbb leírtak ismeretében tehát nem meglepő, hogy zászlaju-



Lövünk éjjel...



...nappal

Más vélemény

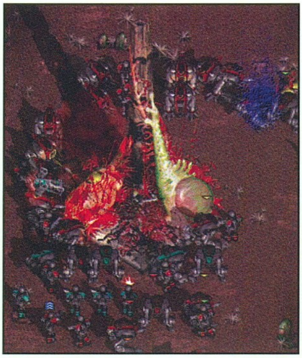
Egy újabb Command & Conquer klón, ami ugyan sok újdonságot nem hoz a többiekhez képest (talán csak a napszakok váltakozása említésre méltó), de mégis van benne valami, ami megfogja az embert (vagy az idegent). A bevezető animáció annyira szörnyű, hogy az már szinte jó. A játék irányítása egyszerű, könnyen beletanulhatunk, minden olyan *point-and-click* módszerrel megy, mint a többi ilyen játékban. A grafika szép, a program szerencsére 16 bites színmélységet is használ. A zene kellően „beindulós", ha az idegenekkel játszunk, akkor igen érdekes „alien-dallamokat" hallgathatunk a korongról. Érdekes újdonság az is, hogy hősünk személyesen is részt vesz az ütközetben, jelenlétével (na meg a megfelelő ikonnal) buzdíthatja harcosait. A programból még sok érdekes dolgot megtudhatunk, többek közt azt is, hogy Roswell igaz volt és azt is, hogy miért érdemes bolygónkat minél jobban szennyezni. A kicsit blődre sikerült játékkal azonban jól el lehet szórakozni, főleg akkor, ha szeretjük a hasonló típusú programokat.

Caris

kon a „Közös lónak túrós a háta" felirattal ugyanolyan lelkesedéssel vetik bele magukat a küzdelembe, mint a bolygó másik oldalára letelepedett emberek.

A Dark Colony-ban egyik vagy másik érdekcsoport képviselőjeként a mi feladatunk lesz az éppen aktuális összecsapások megvívása. A program stílusát tekintve real-time stratégia, más szóval C&C-klón. Maga a játék és az irányítás a szokásos „menj ide és támadd meg őt" stílusban zajlik, így erre nem is kell több szót vesztegetni. Annál inkább érdemes megemlíteni azokat az újdonságokat, amelyek különlegessé teszik ezt a játékot és kiemelik az egy kaptafára készülő C&C-utánérzések tengeréből. Nagy ötletnek tartom például, hogy parancsnokként maga a játékos is részt vesz a harcok-





ban, így előléptethetik, sőt, különleges teljesítmény esetén még ki is tüntethetik. Ugyancsak remek újítás, hogy a csaták helyenként napokig is elhúzódhatnak, ekkor pedig számolnunk kell a nappalok és az éjszakák változásaival is. A dolgot az teszi érdekessé, hogy éjszaka a szürkék, nappal pedig az emberek látnak jobban...

Eltérés a hasonló jellegű játékokhoz képest, hogy a Dark Colony-ban nem építkezhetünk nyakra-főre oda ahová csak akarunk, hiszen minden küldetést egy félkész bázissal kezdünk, és a későbbiekben is csak azt fejleszthetjük. Ez a fejlesztgetés egyébként végigkísér az egész játékon, hiszen a viszonylag kis számú egységünket egyre újabb és újabb páncélokkal és fegyverekkel vértezhetjük fel (akárcsak a Warcraft-ban). Minden egyéb már ismerős lehet máshonnan, így például erőforrás gyanánt ezúttal gázokat kell kitermelnünk – igaz némi izgalmat visz a dologba, hogy a kráterek néha kiapadnak, néha pedig újra kitörnek. A küzdelem három tereptípuson zajlik, ezek a füves puszta (a gépkönyv szerint dzsungel), a sivatag, és a romvárosok. Igen, romvárosok, a Marson ugyanis egykoron élt már egy ismeretlen civilizáció, aminek maradványaival úton-útfélen találkozhatunk. Gépeink különböző hasznos szerkentyűket emelhenek ki a földből, de olyan is igen gyakran előfordulhat, hogy nekünk kell felderíteni az idegen romokat.

Mint ahogy azt már korábban is említettem, a játékban egyaránt szerencsét próbálhatunk mindkét oldalról. Ez kétszer 14-15 lineárisan egymás után következő küldetést jelent, amelyeket egy egyszerű – de egészen kellemes – történet köt össze. Az egyes bevetések között rövid animációkat nézhetünk végig, bár legtöbbször ez inkább csak hangulatteremtő célokat szolgál (innen a Starship Troopers beütés). Emellett természetesen egymás ellen is lehet játszani, hálózaton egyszerre akár nyolcan is.

Értékelés 83

Gametek
Hardverigény: közepes
Extrák: multiplayer

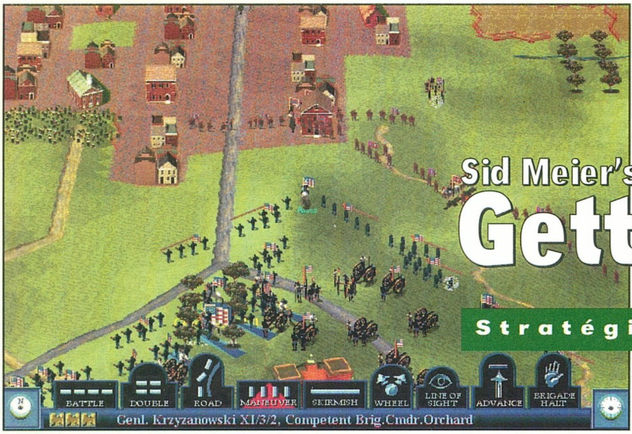
Miután megnéztem a Dark Colony intróját, ugyanaz a megmagyarázhatatlan érzés kerített hatalmába, mint anno, amikor kijöttem a Starship Troopers-ről. Kétségtelen, hogy agyatlan egy film, de mégis fantasztikus a hangulata. Ahogy hőseink az Egri csillagok mintájára irtják a hatalmas bogárhadsereget, az pontosan olyan, mint amikor a Dark Colony-ban pirkadat előtt pár órával „végre" bázisunkhoz érkezik a szürkék hatalmas támadó ereje. Ez az a hangulat, ami nagyon megfogott ebben a játékban!

Talán a közös, „ismert" ellenség (ami valójában lehet, hogy nem is ellenség) miatt érzem így, de ez a játék igencsak megmozgatta a fantáziámat. Nem egy, nem két, de még csak nem is három C&C-klónt láttam már, de az igazat megvallva a Red Alert-en kívül egyetlen ilyen játék sem tett rám különösebb hatást.

Hiába a fergeteges technikai újítások, ha a hangulat nincs rendben. Itt éjszakánként bizony sokáig csak remeg az ember, lesi az órát és várja az elkerülhetetlent. Szürke barátaink ilyenkor merészkednek elő odúikból, és ha sikerül megérni a hajnalt, akkor végre egy időre ismét felsóhajthatunk. Egyetlen más ilyen jellegű játékban sem éreztem ehhez hasonlót (néha hihetetlen kapkodás és kétségbeesés közepette próbáltam még naplemente előtt begyűjteni elkóborolt egységeimet, a kintragadtak ugyanis nem ritkán úgy pusztulnak el, hogy még csak azt sem tudom, mi ölte meg őket...). Nem állítom, hogy a Dark Colony félelmetes mesterséges intelligenciával rendelkezik, de az átlagnak azért bőven megfelel, és néhány egyedi újdonságnak köszönhetően egészen kellemes az összhatás. Hatalmas ötlet például, hogy ágyúink messzebbre képesek lőni, ha a légi felderítésnek köszönhetően messzebbre látnak. Azt is érdemes megemlíteni, hogy a szövetségesek végre szövetségeshez méltóan viselkednek. Ha például támadás éri bázisunkat, jönnek és segítenek, nem rohannak ész nélkül az ellenfélre, és amikor megkezdjük az offenzívát, ők is szép okosan araszolnak előre a főerővel együtt.

A Dark Colony-ra nem lehet azt mondani, hogy nagyon „pergős" játék lenne (egyes küldetések még így is iszonyú nehezek), az sem igaz, hogy technikailag jobb lenne vetélytársainál, viszont gyönyörű 16 bites grafikájával és szuper hangulatával mindenképpen az élmezőnyben foglal helyet. Ajánlom mindenkinek, aki szeretné magát beleélni egy igazán hangulatos világba és nem csak a technikai újdonságokat és látványos megoldásokat keresi egy játékban!

APT

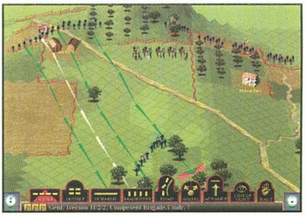


Electronic Arts

Sid Meier's Gettysburg!

Stratégia! magas fokon

„Füst és pernye viaskodik egymással a levegőben. Alattuk, a kráterektől elcsúfított mezőkön emberek fekszenek mozdulatlan. Szürke és kék zubbonyok mindenütt, kitüntetések helyett vörössel »díszítve«. A közelből apró városka szemléli szomorúan az elmúlt napok eredményét. 1863. július har-



madikát írunk, azt a napot, mely megpecsételte a Konföderáció sorsát. Lee tábornok döntő vereséget szenvedett néhány mérföldre Washingtontól Gettysburg *mezején."*

Ha vér nélkül szeretnénk újraírni a történelem ezen szakaszát, akkor nyugodtan szerezzük be a Firaxis cég első próbálkozását. Gondolom *Sid Meier* neve még a legelvetemültebb anti-stratégák fülében is ismerősen cseng. Csak egyetlen cím emlékeztetőül: *Civilization*. Nos, ő a gyermek papája. Gondolt egyet ugyanis, kilépett a MicroProse-tól és megalakította a saját vállalkozását. Igaz, ami igaz: ilyen névvel még az újrakezdés sem jelenthet komoly nehézséget. A termékhez járó kézikönyv utószavában a váltást ugyan nem, de a választást (már ami az első Firaxis játékának a témáját illeti) meg is magyarázza. Elmondása szerint kisgyermekként vitték el egy múzeumba, ahol azok a festmények voltak rá a legnagyobb hatással, melyek a csatákat madártávlatból örökítették meg, elképesztő életszerűséggel. Valami hasonlónak készült a Gettysburg! is, lássuk mi lett belőle!

Leginkább a hajdani Fields of Glory-ra emlékeztetett a játék. Természetesen a korral járó fejlődést nem hagyták figyelmen kívül Meierék. A program lelke a 3D-s, rajzfilmszerűen megrajzolt csatatér és a katonák, akik az egységeket reprezentálják. Nagyjából 50 embert jelent egy figura a térképen, elkerülve ezzel az irreálisan komoly erőgépek szükségességét. Már egy P90-nel, 800×600-as felbontást 256 színben produkáló grafikus kártyával is elboldogulhatunk a játékkal. A 16 Mbyte RAM-ot persze ne felejtsük belepakolni a dobozba. A hangokra sem lehet panasz, mert a csata során hallható állandó durrogás, a kiadott parancsok, a trombitálás és az embereket lelkesítő beszólások teszik élővé a Gettysburg!-öt.

Az ütközetek során nekünk kell minden parancsot kiadnunk és mindezt valós játékidőben! Azért gondoltak a kevésbé villámkezű játékosokra, illetve azokra, akik szeretnek nyugodtan mérlegelni egy-egy parancs kiadása előtt. Ők nyugodt szívvel rátenyerelhetnek a [P] gombra és lássatok csodát... a csata hirtelen leáll! A dolog ott lesz még szellemesebb, hogy a *szünet alatt is* adhatunk ki parancsokat. Valahogy úgy kell elképzelni a csata irányítását, hogy leállítjuk a programot, kiadjuk az utászokat, majd nagyvonalúan rábökünk a [P]-re, és aztán nézünk, mint a moziban! Egy darabig. Aztán ismét pause, majd megint mozi és így tovább a végső győzelemig.

Az egységek irányítását több módon is kivitelezhetjük. Ha csak az adott szakasszal szeretnénk mozogni, akkor közvetlen rájuk kell kattintani és a kívánt helyre húzni a megjelenő nyilat. Ez eddig igen szokványosan hangzik. Viszont lehetőség nyílik több szakasz együttes mozgatására




TÖKÉLETES SZIMULÁCIÓ,
KORLÁTLAN LEHETŐSÉGEK
AKI JOINT SRIKE FIGHTER VAGY FLIGHT UNLIMITED II
CD-ROM-OT VÁSÁROL, ÉS A DOBOZON LÉVŐ
MATRICÁT ÁPRILIS 30-IG VISSZAKÜLDI,
SORSOLÁSON VESZ RÉSZT!
A HÁROM SZERENCSÉS NYERTES FANTASZTIKUS
SÉTAREPÜLÉSEN VEHET RÉSZT.
RÉSZLETEK A DOBOZOKON!
Magyar nyelvű Internet oldal: www.automex.com/fu2
Magyarországon forgalmazza az Automex Kft
FLIGHT UNLIMITED II
LOOKING GLASS STUDIOS
PC CD
Automex
EIDOS

is, ezek az ún. brigád formációk. Ebben az esetben a brigád parancsnokát kell kijelölnünk és elirányítanunk, majd megadni, hogy milyen formációban kívánjuk csapatainkat a helyszínre mozgatni. Nagyon nagy különbségek vannak az egyes lehetőségek között. Példának okáért a kettes oszlopban masírozó, fegyverüket a vállukra vevő katonák igen fürgén közlekednek, de egy esetleges támadás hatalmas veszteségeket okoz a védtelen emberek között. Ennek ellentettje a „vállt vállnak vetve” módszer. Ilyenkor katonáink egy-két ember mélységű sorokban menetelnek, rendíthetetlenül. A dolog szépséghibája, hogy csigalassan. Gyors futásra is ösztökélhetjük embereinket, de ezt csak komoly okok miatt ajánlom használni, mert katonáink könnyen elfáradnak és elvesztik harci kedvüket a folyamatos futkosásban.

A formációnak szintén komoly szerep jut a morál meghatározásában. Ez utóbbi egyébként a leglényegesebb paramétere az egységeknek. Hiába van egy nagy számú gárdánk, ha egy jól irányzott sortűz megriadt őzikékké változtatja őket. A Gettysburg! rendszerében morál dobozokat fedezhetünk fel. Minél több ilyen pontja, egysége van az adott alakulatnak, annál komolyabb stresszhelyzeteket tud átélni a csatatéren. Hogy miért lehet extra morál dobozokat szerezni? Szinte mindenért, ami logikusan a témához tartozik. Alapvető az egységek tapasztalata, ez ad 2-4 dobozt és erre jön rá minden egyéb időleges módosító. Ilyen lehet a vezér közelsége, a terep által nyújtott biztonság (fák, épületek stb.), az egység beásottsága és nem utolsósorban a fent említett formáció. Egy két oldalról támogatott egység példának okáért 2 extra dobozt kap, ha mögötte szintén álldogálnak, az egy újabb doboz. A csata során elszenvedett stressz ezeket a dobozokat „eszi meg”. Kiváltó ok lehet a folyamatos tüzelés a szakaszra, a társak megfutamodása, de legintenzívebben az oldalról és hátulról jövő támadások csökkentik embereink harci kedvét. Csaták során tulajdonképpen csak arra kell koncentrálni, hogy a bekerítést elkerüljük, mialatt mi sikeresen kapjuk oldalba ellenfelünket.

A bevett szokásoknak megfelelően játszhatunk tanuló küldetéseket, szóló missziókat és teljes hadjáratot is. Hadjáratoknál fejlődhetünk és eredményünktől függően kapjuk az újabb küldetéseket. Természetesen mindkét harcoló fél irányítását kipróbálhatjuk. Ragaszkodhatunk a történelmi felálláshoz, de – ha úgy tartja kedvünk – akár teljesen el is szakadhatunk a kötöttségektől. A mesterséges intelligencia azonban nem csak a megszokott erősségi fokozatokból áll. Választhatunk személyiséget, stílust is az ellenfélnek. Ügymint: agresszív, netalán megfontolt vagy taktikázó, manőverező hadvezért. Akad még multiplayer funkció elképesztő variációkkal. Ember ember ellen, csapat csapat ellen, számítógép csapat ellen.

Értékelés 86

Electronic Arts/Firaxis Games
Hardverigény: gyors
Extrák: multiplayer

Szerintem az a játék nem STRATÉGIAI, ahol az dönti el az ütközet kimenetelét, hogy ki mozgatja gyorsabban az egeret. Tehát – lévén a Gettysburg!-öt is real-time stratégiának kiáltották ki – meglehetős fenntartások mellett kezdtem az ismerkedést a játékkal. A tanuló küldetéseken végig döngettem, de nem sok pozitívumot véltem felfedezni még akkor sem. Történt ez két okból is: egyrészt nem láttam át, hogy az egész rendszer, amely meglepően egyszerű elemekből építkezik, milyen nagyszerűen vizsgázik a komoly csaták lejátszásakor. Másik hibám viszont még ennél is nagyobb volt: nem fedeztem fel a pause igazi funkcióját!!! Viszont amint átláttam a játék irányítását, abszolút első helyre ugrott a Gettysburg!

Ötvözi a real-time mozgalmasságát és a stratégiai döntésekre építő programok logikáját. Egyszerűen fantasztikus. Hogy egyetlen egység elmozdításával meg lehet nyerni egy grandiózus csatát is, azt álmomban sem gondoltam volna. Ebben az alkotásban azonban ez is megtalálható. Sőt, a visszanézhető csaták lekicsinyített térképén ragyogóan megfigyelhetjük a manővereink kiváltotta következményeket. Így tanulhatunk hibáinkból és elleshetünk trükköket az ellenféltől is.

Magától értetődik, hogy hibái is vannak a programnak. Meglehet, nem sok, de az igen komoly. Túl rövid a hadjárat! Nagyon csalódott voltam, amikor 5-6 csata után már vége is volt az egésznek. De legalább megsemmisítő vereséget mértem az Unió erőire. (Igaz, csak második fokozatban.) Azaz még így is vár rám egy-két éjszaka, ameddig a Hancock tábornok vezette északiakat is le tudom radírozni a térképről.

-csonti-

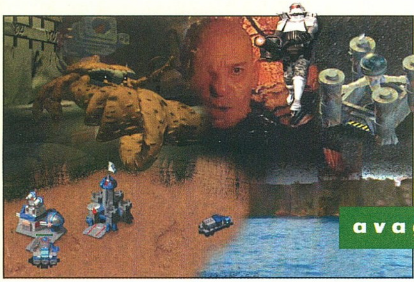
Más vélemény

Izgatottan vártam régi nagy kedvencem, Sid Meier új játékát, de azt kell hogy mondjam, ezúttal kissé csalódnom kellett. A Gettysburg!-ben ugyanis olyan hibákat találtam, amelyek éppen Meier úrra nem voltak jellemzőek. Konkrétan a mesterséges intelligenciával voltak gondjaim: a gép néha indokolatlanul későn reagált, néha pedig számomra teljesen logikátlanul lépett. Szerencsére általánosságban nem ez volt a jellemző, és az engine többi része (mindenekelőtt a harctér nézőpontjai) remekül játszhatóvá tették a játékot. Tehát félre ne értsen senki: a Gettysburg! egy kiváló program, de én kissé többet vártam a stratégiai játékok gurujától. (Azt mindenesetre el kell ismerni, hogy nincs még egy játék, amelyhez ennyi kutatómunkát végeztek volna a fejlesztők.)

Stöki







C&C-klónok

avagy mindenki mápképp egyforma

Január a real-time stratégiai játékok hónapja volt. Hihetetlen mennyiségben érkeztek szerkesztőségünkbe a C&C- és Warcraft-klónok, valamint folytatások. Ennek oka egészen prózai: A kiadók a karácsonyi játékdömping utáni viszonylagos csendet kihasználva próbálják meg értékesíteni azokat a termékeiket, melyek a decemberi piacon nem igazán szállhattak volna versenybe például a Total Annihilation-nel. Az alábbiakban ezekből a klónokból fogok röviden ismertetni egy csokorra valót.

Waterworld

Interplay

A Waterworld-del kezdeném, amely a hasonló című igen rossz film számítógépes interpretációja. A játékban megjelenő világ ennek megfelelően teljesen megegyezik a filmes környezettel, és a keretsztorit is a film alapötlete szülte: a távoli jövőben, amikor a teljesen vízborította Földön az emberek korall-atollokon élnek, egy törzsfőnök az ellenséges törzseket legyőzve eljut a Szárazföldre, melyet sokan csak ostoba legendának véltek.

Mindenekelőtt el kell árulnom, hogy ez a játék egy kicsit kilóg a többi közül, sőt, én nem is nevezném stratégiai játéknak, inkább az ügyességi-akció kategóriába sorolnám. A Waterworld ugyanis egy olyan real-time játék, amelyben nem kell építkezni, hanem csak és kizárólag emberekkel kell megoldanunk a küldetéseket. Egy kicsit olyan az egész, mintha a Laser Squad-ot real-timeban játszanánk. Éppen ezért maga a játék meglehetősen egyszerű, stratégiára csupán embereink felszerelésénél és elhelyezésénél lesz szükség. Ez előbbieket minden küldetés előtt el kell végezni, mert pályánként változik embereink száma (2 és 14 között). Az egyes küldetések között lehetőség nyílik arra, hogy a pályákon felvett cuccokat (lőszerek, páncélok és különböző fizetőeszközök) elcserélgessük és újakat vegyünk. Összesen huszonöt küldetést teljesíthetünk, melyek - az én meglátásom szerint - túl gyorsan válnak nehézzé (a nyolcadik-tizedik környékén már igencsak nehéz dolgunk lesz).

A kivitelezésre nem lehet panasz: a grafika és a hangok nagyon hangulatosak és tetszetősek (bár kissé egyhangúak), és minden küldetés után többperces digizett mozit kap jutalmul a játékos, így olyan érzése lesz, mintha egy film főszereplője lenne. Éppen ezért a hangulat is nagyon kellemes, egy az egyben veri a filmét.

Amivel viszont gondom volt, az maga a játékmenet. A Waterworld-ben túlságosan nagy szerepet kap az ügyesség, talán ezért nem is raktak a játékba multiplayer opciót az Interplay-es készítők (ugyanis élvezhetetlen lenne az egymás elleni játék). Az pedig kifejezetten idegesítő, hogy a játék egyszerűségét a nehézséggel próbálták







ellensúlyozni. Mesterséges intelligencia gyakorlatilag nincs, az ellenfelek inkább a túlerővel okoznak problémákat. A Waterworld-ből lehetett volna jó játékot csinálni. Lehetett volna belőle jó stratégiai játék (ez esetben körökre bontva kellett volna megoldani), és lehetett volna jó akció is (ez esetben a stratégiai elemeket nem kellett volna erőltetni). S hogy egyik sem lett, csak azzal vigasztalhatjuk magunkat, hogy még így is jobb, mint a film.

Earth 2140

Topware

Az Earth 2140 az ismert német kiadó, a Topware terméke és - mint azt már a cégtől elvárhatjuk - egy precízen, korrektül végiggondolt és fejlesztett stratégiai játék.



A háttértörténetet a magyar kézikönyvből részletesen megismerheti a játékos, most legyen elég annyi, hogy a ringben az UCS (Egyesült Civil Államok) robotcsapatai küzdenek az ED (Eurázsiai Dinasztia) kiborgcsapatai (melyek a Terminator szemérmetlen koppintásai) ellen a Föld megmaradt erőforrásaiért.

Az Earth 2140 tehát egy C&C-klón a jobbik fajtából: látszik, hogy a fejlesztők elsősorban a játékra koncentráltak. A játékmenet kifejezetten jó, egységeink változatosak (kétszer 22 fajta mozgó egység található a játékban), az AI pedig értelmes és tanul a hibáiból (ha egyik fronton sikertelen volt a támadása akkor megpróbálkozik egy másik oldalról bstb.). Ami pedig nagyon feldobja a játékot, az a Virtuális Tábornok nevű újítás, melynek segítségével egy kijelölt csapatunknak adhatunk „támadj", illetve „védekezz" parancsokat, mire az követi utasításainkat. Leginkább a szimulátorok robotpilóta-opciójához tudnám hasonlítani a dolgot. A Tábornok tehát egy nagyon hasznos dolog, és az a jó benne, hogy csak ezzel nem lehet megoldani a küldetéseket, vagyis nem veszi el az önálló stratégia kidolgozásának örömét. A küldetésekről már kevesebb jót tudok mondani, mert a játéknak ez a része kissé elhanyagolt. Változatos, de nem teljesen összefüggő, zavaros küldetések kaptak helyet a programban, melyek bizony gyakran beleesnek a „gyorsabban klikkelj a gombra, mint az ellenfél" tipikus hibájába (de leg-



alább a nehezedés fokozatosságát jól eltalálták a készítők). Az akár hatszemélyes multiplayer-játékokhoz pedig kevés jól megszerkesztett pályát találhatunk.

A játék külcsíne nagyon szép, 16 bit színmélység, csodálatos a főmenü, gyönyörű a grafika és az animációk... DE: rettenetesen egyhangú az egész. A játék kezelőpultja, a terep és az egységek ugyanazokat a színárnyalatokat használják, így jellegtelen lett a design és a hangulat. A hangokkal ugyanez a helyzet. Az átvezető animációk és az intro meglehetősen középszerűek és érthetetlenek, ami ismét csak az atmoszféra rovására megy. A zene viszont majdnem megmenti a helyzetet (kegyetlenül jó és illik a játékhoz).

Mindent összevetve az Earth 2140 jó játék. A lényeg, azaz a játékmenet szerencsésen eltalált, a real-time klónok között messze kiemelkedő, és ez nagyon is élvezhetővé varázsolja a játékot. Amíg megjelenik a Starcraft, egyszer érdemes végigszaladni rajta.

KKND Xtreme

Electronic Arts

Már vagy egy éve, hogy megjelent a Krush Kill'n'Destroy, mely magvas mondanivalójával („Pusztíts, Ölj és Rombolj") és egyedi, Mad Max-et idéző hangulatával abszolút belopta magát a szívembe. Most a gyártó Melbourne House előrukkolt a játék egy bővített, deluxe verziójával és KKND Xtreme néven a piacra dobta azt, vélhetőleg azért, hogy a rajongókat elfoglalja, amíg a KKND 2 (melyet már régóta kódolnak) megérkezik. A sztori tehát maradt a régi: a nukleáris háborúk techno-párti túlélői nyomulnak a rousseau-i elveket valló („Vissza a természethez") mutánsok ellen.

Bizonyára sokan ismerik a tavalyi KKND-t, ezért elsősorban az Xtreme újdonságait fogom ecsetelni. Először is, Win 95 alá írták át a játékot. Ez csak annyiban érdekes, hogy a program hangjai jobbak lettek, és sok-sok átvezető animáció és szöveg került a játékba (természetesen a gépigény is nagyobb lett). Másodszor, 20 új pályát szerkesztettek az Xtreme-hez, így már ötven küldetésen keresztül irthatjuk az ellent. A multiplayer-opció is bővült. Az eddigi 10 multiplayer-pálya mellé újabb 15 jött, és most már akár hatan is játszhatnak egymás ellen (igaz, ehhez 3 darab Xtreme CD szükségeltetik). Az egymás elleni küzdelmet a KAOS nevű új opcióban lehet gyakorolni, ahol 3 gépi ellenfél ellen taktikázhatunk és természetesen a szövetségeket is be lehet állítani. Állítólag az AI is fejlődött, de én ennek nem láttam jelét (pedig ez ráfért volna a játékra).

A játék teljesen magába foglalja a KKND 1.0-ás verzióját, így az előd pozitív és negatív tulajdonságai egyaránt felszínre jönnek az Xtreme-ben is. A szuper grafika és zene, a hihetetlenül változatos terep, az eszméletlenül eltalált hangulat és design, és a fekete humor (melynek legszebb példáját az intróban láthatjuk) az egyik oldalon, és a néhol fantáziátlan küldetések, a butuska AI, valamint a kis térkép hiánya a másik oldalon. Amit én mégis az Xtreme legnagyobb hibájának érzek, hogy a Melbourne House mindezt egy patch formájában is kiadhatta volna, szemtelen marketing-húzás volt önálló játékként piacra dobni. Ráadásul 1998-at írunk, és ami jó volt tavaly, az idén, a Dark Reign-ek korában már csak elmegy.

Minden rajongásom ellenére tehát el kell hogy marasztaljam a KKND Xtreme-t, mert csak apró újdonságokkal szolgált, és ezért idejemúltnak hat az egész. Éppen ezért hiába jobb a játék, mint az eredeti KKND, ha pontoznom kellene, jóval kevesebb pontot adnék rá, mint a KKND-re adtam volna tavaly. Rajongók számára azért még kötelező...

Stöki









Virgin Interactive

Sabre Ace

Vihar Korea felett

Az Electronic Arts által lassan már hat éve megjelentetett Chuck Yeager's Air Combat volt az első olyan repülőszimulátor, melyben egyebek mellett találkozhattunk az ötvenes években az amerikaiak és szovjetek között zajló koreai háború hadszíntérével. Azóta sajnos nem jelent meg sok ehhez hasonló színvonalú és témájú program, pedig ennek a műfajnak is megvannak a rajongói. Pontosan ezekre a rajongókra gondolt a Virgin Interactive amikor kiadta legújabb szimulátorát: a Sabre Ace-t.

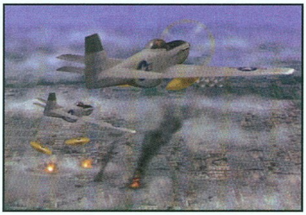
Más vélemény

Ezelőtt egy évvel a Sabre Ace valószínűleg igen nagy sikert aratott volna szimulátoros körökben. A fotórealisztikus megjelenítés akkoriban még közel sem számított megszokottnak, így csak maga a látvány és az igen jó hangulat képes lett volna a csúcsra emelni a programot. '97 végén, '98 elején viszont szerintem ez már édeskevés az üdvösséghez, a fejlesztőknek a grafika mellett nem ártott volna olyat is felmutatni, amire gyakran úgy hivatkoznak a szakértők, hogy „a kor elvárásainak megfelelő...". Hogy pontosan mire is gondolok? Se küldetés-, se intelligens hadjáratgenerátor, rendkívül egyszerű repülési modell, a beállítható paraméterek száma pedig igen csekély. A negyvenegynéhány fix küldetés teljesítése persze jó időre lefoglalhatja a játékosokat, de a szimulátoroknál manapság már nem ez az elvárás. Az egész egy picit a Strike Commander-re emlékeztetett, hiszen akárcsak ott, a hangulat itt is igen jó, csak éppen nem szimulátor a program (pontosabban fogalmazva nem attól lesz szimulátor egy játék, ha nehezebb szinten folyton lelövik az embert...). Kicsit bonyolultabb akciójátéknak viszont egészen kellemes a program, így nézve rendben van. Komoly szimulátorként viszont nem nagyon állja meg a helyét...

APT

A program teljes mértékig nem nevezhető szimulátornak, hiszen számos arcade elemet tartalmaz, melyek élesen kitűnnek a játék során. Fő célunk a szembenálló felek oldalán harcolva összesen 45 küldetés végigvitele lesz, melyből 23-at az amerikai, a maradék 22-t pedig a szovjet oldalon kell teljesítenünk. Mindkét fél, akkoriban még csúcstechnikának számító, de mégis igen kezdetleges sugárhajtású vadászgépei (F-86 Sabre Jet, Mig-15) mellett rendelkezésünkre áll jónéhány második világháborús típus is: amerikai részről az F-86 Sabre Jet, az F-51D Mustang, az F-80 Shooting Star, a T-33, mely a Shooting Star kiképző változata és a T-6 Texan kiképző gép; míg szovjet részről a Yak-9-es és a Yak-18-as. Ezek mindegyikével repülhetünk, egyedül a kiképző típusok számítanak kivételnek, mert ezekkel a küldetéssorozatok teljesítésének alkalmával nem találkozunk.

A program felépítését tekintve igen egyszerű, lényegében öt fő elemre épül. Elsőként a *Fly-now* opció tűnik szemünkbe a főmenüben, ami nem más, mint a számos egyéb arcade programból is ismert Instant action – ahol mindenre lőni kell, ami él és mozog. Szintén a főmenüben találkozunk a *Multiplay* lehetőséggel, ami a mára már szinte szabványnak tekinthető módokon érhető el: soros port, modem, IPX és TCP/IP hálózaton keresztül.



Beljebb haladva a tréning menüben találjuk magunkat, ahol először a szokásos kiképzéseken kell túlesnünk: fel és leszállás, navigáció, földi valamint légi célok elleni harc gyakorlása. Ezek közül a légiharc a legérdekesebb, mivel legalább egy olyan szintű modullal állunk szemben, mint amilyen az EF2000-ben volt. A felhőalap vastagságától kezdve a napszakon keresztül, az ellenséges gépek számáig mindent be tudunk állítani. Az általunk kiválasztott géppel ezután mindkét oldalon 25 másik gép ellen lehet harcolni (ebben benne vannak az általunk repülhető típusok is) : AD Skyraider, F9F Panther, F-82 Twin Mustang,



B-29 Superfortress, B-26 invader, F-84 Thunderjet, F2H-2P Banshee és a PO-2 duplafedelű, hogy csak egy párat említsek.

A két küldetéssorozatban 45 történelmi alapokra épülő, előre generált, időrendi sorrendben következő misszióval találkozunk, melyek nehézségi szintje egyre emelkedik. Az amerikai oldalt választva a háború kezdetén nyolc Mustang küldetést kell teljesítenünk, ezt követik az F-80-as, míg végül az F-86-ossal repült missziók. A szovjeteknél szintén a háború kirobbanásától kezdődik a szolgálatunk, ahol a légcsavaros Yak-9-essel teljesített küldetések után a ranglétrán egyre feljebb kerülve ülhetünk át a sugárhajtásos Mig-15-ösbe. A küldetések változatosak ugyan, de mégis többnyire csak bombázókísérgetésből, repülőterek és katonai célok szétrombolásából valamint légiharcból állnak.

Sok jó újítás található a programban, melyek többsége a hangokkal kapcsolatos. Ilyen például a tréning küldetések alkalmával a hátunk mögött lévő oktató beszéde, aki folyamatosan mondja teendőinket, és figyelmeztet, ha esetleg valamit rosszul csinálunk – ellenkező esetben „Nagyon jó, bajtárs!" – hangzik a dícséret az orosz oldalon. A küldetések alatti „pilótadumák" is fenomenálisaik, néha még vicceket is lehet a rádióüzenetekben hallani - bevett szokás mindkét oldalon, hogy az újoncokat cukkolják. Nagyon jól néznek ki a combjainkon elhelyezett térképek – amit a repülés alatt bármikor behívhatunk treljes képernyőre -, valamint a küldetésünk céljait felsoroló *check list*-ek is. Szintén nagyon jó és élethű dolog az, amiről igen sok programban megfeledkeznek: vagyis hogy kezdő korunkban nem kerülünk a raj élére, hanem mi vagyunk a „wingman", és nekünk kell tartani az alakzatot, amiben a többiek repülnek. Ezek mind-mind nagyban emelik a program színvonalát és hangulatát, valamint annak az érzetét, hogy az ember tényleg ott van a programban: a hangulat és a hangok nagyon el lettek találva, a megvalósítás pedig profi.



Minden jó tulajdonsága ellenére nagyon sok olyan dolog szerepel a programban, amit az igazat megvallva inkább ki kellett volna hagyni belőle. Ezek közül a legfontosabbak talán az abszolút zavaró és rövid időn belül az őrületbe kergető belső nézetek.

Tíz, holt terekkel teletűzdelt belső nézet, egy borzasztó „célkövető" nézet, valamint egész elfogadható külső nézeti lehetőségek állnak a rendelkezésünkre. A holt terek alatt azt értem, hogy legalább két percbe telik, míg az ellenséges gép két szomszédos nézetben átúszik egyikből a másikba. Teljesen kihagyták a hátrafele 45 fokban felfelé és a szárnyaknál 45 fokban felfelé nézeteket – a célkövető nézetben sem mozdul ezekbe a szögekbe a kamera, tehát ha innen érkezik a támadás, akkor vesztettünk. Ezek eredménye az, hogy a légiharcok körülbelül nyolcvan százaléka alatt egyáltalán nem látjuk az ellenséget! Földi célok megsemmisítésekor ez az arány már jobb, mivel itt csak az esetek felében következik be az előbb említett szindróma – a célhoz való besorolás így igen nehézzé válik bombázásokkor, ezért elég gyakran megtörténik, hogy háromszor is rá kell fordulni a biztos találat érdekében.

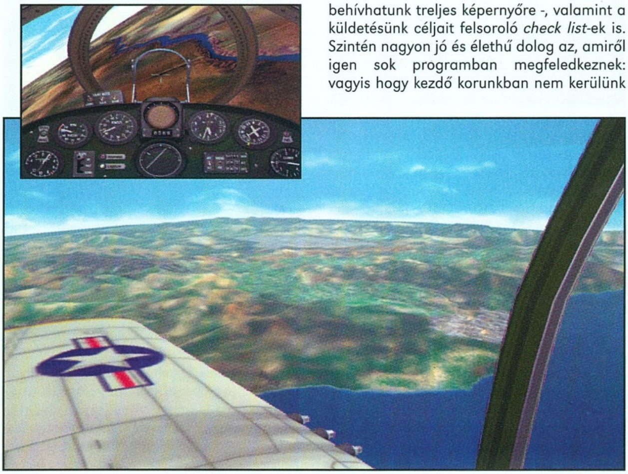
Másik fatális hiba a gépek repülési modellje, melyen látszik, hogy szinte semmit sem törődtek vele – talán ez a legegyszerűbb, amivel eddigi pályafutásom alatt találkoztam. Órákon át körözhetünk anélkül, hogy csak egy kicsit is lejjebb esne a sebességünk, mely még akkor sem fogy, ha 20 fokos állásszögbe rántjuk a gépet. Ennek következtében leszálláskor egyedül a fékszárnyakkal tudjuk sebességünket kontrollálni. Gépünk még emelkedés közben is tud gyorsulni, ami a mai modern, sugárhajtásos gépek néhány típusára sem igaz. Nem lehet találkozni se farkas, se szürkevaksággal, nem számít az sem, ha nagy sebességeknél kiengedjük a futóművünket... A sérülések sincsenek rendesen lemodellezve, hiszen az ellenség csak ereszt egy sorozatot és mi máris égünk. (Lövedékeinek akkora a lefedése, hogy egy anyahajót is beterítene). Ezt a fajta repülési modellt csak egy szóval lehet jellemezni: *arcade*.

Nincs a programban küldetésgenerátor, a kampányok küldetéseinek paramétereit pedig abszolúlt nem tudjuk módosítani. Nem változtathatjuk sem az útirányt, sem a magasságot, sem a sebességet, de még fegyvereinket sem tudjuk magunk kiválasztani. A program másodszori végigjátszása pedig már egyszerűen unalmas.

Szintén elég szegényes a köteléktársunknak kiadható üzenet-mennyiség is, összesen három parancsot adhatunk ki: „Vissza a bázisra", „Támadd a légi célokat", „Állj vissza alakzatba". Ennél többet akkor sem mondhatunk neki, ha akarnánk, pedig régen lényegesebbek voltak a rádióüzenetek, mint a mai jet korszakban.

A játszhatósággal kapcsolatban is elég rossz véleményem alakult ki. A program grafikája nagyjából megfelelő, bár elég sok helyen lehet textúraillesztési hibákkal találkozni (egyszer egy ilyen okból kifolyólag egy patak egy dombon ment keresztül...). A program elég sok 3D gyorsítókártyát ismer és támogat, ezek használatával nem lesz gond a frame rate-tel, ezek nélkül viszont még egy 200-as Pentiumon is ugrál. Mindenkinek csak ajánlani tudom a programot, aki ezektől a hibáktól el tud tekinteni, hiszen maga a hangulat csodálatos.

Tatcom





Értékelés 72

Virgin Interactive
Hardverigény: gyors (vagy 3Dfx)
Demo a ZED 1998/3 CD-n



Interplay

Starfleet Academy

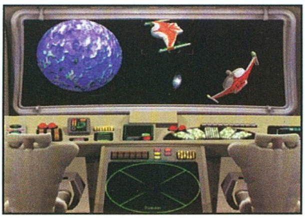
Kirk kapitány akadémiája

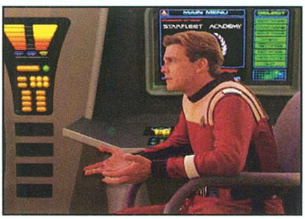
ha bármelyik számítógéptulajdonos „trekker"-t kifaggatnánk arról, hogy milyen típusú Star Trek játék lenne az, amellyel szívesen játszana, legvalószínűbb, hogy a válasz szimulátor lenne. Az űrhajóvezetés már a legelső Star Trek kalandjátékokban is szerepelt, de csak nagyon leegyerűsített formában. Három és fél év várakozás után – ennyi ideje ígéri ugyanis az Interplay a Star Trek szimulátort –, itt van végre a Starfleet Academy. A program a filmsorozat hőskorában játszódik, a történet valahol az ötödik és a hatodik mozifilm közötti eseményeket öleli fel, nem a Borg-gal, hanem a klingonokkal és a romulanokkal kell még megküzdenünk az küldetések teljesítése közben.

Mindenki aki már játszott valamelyik Wing Commander játékkal, az a Starfleet Academy-vel is el fog boldogulni. Teljes képernyős videojelenetek viszik előre a történetet és mutatják be a soron következő küldetést, amiket egy három dimenziós űrszimulátorban kell teljesítenünk. A küldetésben nyújtott „alakításunk" változtatja a sztorit, de a videojelentekben is döntés elé állíthatnak minket a legénység tagjai. Ilyenkor mindig próbáljunk a lehető legdiplomatikusabb maradni. Igyekezzünk nem nagyon megbántani valakit. Ne ijedjünk meg, elég egyszerű a „legjobb" választ kiválasztani.









Nem hiszem, hogy nagyot tévednék, ha azt állítom, hogy a Starfleet Academy az eddigi legmonumentálisabb, legdrágább Star Trek játék. A videók hátterei ugyan rendereltek, de most először jelenik meg monitorunkon a legendás Kirk kapitány (William Shatner), Chekov (Walter Koenig) és Sulu (George Takei). Sajnos nem az előbb említett hírességek szerepét fogjuk alakítani, hanem egy David Forester nevű újonc űrhajóparancsnokét. Az ő bőrében kell bizonyítanunk, hogy képesek lennénk akár az Enterprise-t is elvezetni.

A játék a jól ismert űrhajószimulátor sémára épül. A waypoint-ok érintésével kell küldetéseinket teljesíteni. Az első pár bevetés során megismerkedünk a hajók alapvető kezelésével, a későbbiekben pedig egyre bonyolultabb missziókban kell bizonyítanunk rátermettségünket. Az űrhajó irányítása magától értetődően komplikáltabb, mint a hasonló stílusú programoknál, de ez természetes is, hiszen az Enterprise jóval hatalmasabb szerkezet mint például egy X-Wing. Azon kívül, hogy nekünk kell vezetni a hajót, még a munka összehangolása is ránk vár. „Beosztottjaink" ugyan képesek önálló munkavégzésre, de nem árt azért menet közben figyelnünk is rájuk. Nagyon jó ötlet, hogy csapatunk folyamatosan fejlődik a küldetések végrehajtása folyamán és ahogy egyre tapasztaltabbak lesznek az emberek, jobban tudják a rájuk bízott feladatokat végrehajtani.

Más vélemény

Az emberiség két részre osztható. Vannak akik szeretik a Star Trek-et és vannak akik nem. Előbbi csoport értékelni fogja a Starfleet Academy-t, hiszen a program a Star Trek logóval kezdődik és lényegében mindenki benne van, aki csak az első sorozatból ismerős lehet, arról nem is beszélve, hogy végre bárki vezetheti a filmekből megismert hatalmas hajókat.

A másik csoportnak viszont szinte biztosan nem fog tetszeni a program, mivel hiába a 3Dfx támogatás, grafikailag se az űrharc, se a mozijelenetek, se a háttér nem igazán felel meg '98 elvárásainak.

Kicsit olyan ez, mint a Star Wars esetében – ha valaki igazi rajongó, az már attól is meghatódik, ha Han Solo három szót szól egy játék introjában, függetlenül attól, hogy maga a játék nem nagy szám. Így van ez itt is – ha szereted ezt a világot, a Starfleet Academy-t neked találták ki. Végre beleélheted magad Kirk kapitány szerepébe, szabadon eldöntheted, hogy megtámadod a romulanokat vagy inkább tárgyalsz velük, elmenekülsz vagy valami más cselhez folyamodsz. Egyszóval átélheted, milyen nehéz is egy csillaghajó kapitányának élete. Ha viszont mindezt feledve „csupán" egy X-Wing kaliberű űrhajószimulátorra vágysz, akkor jobb, ha elfelejted ezt a játékot!

APT

Ha az ember egy űrhajószimulátort akar értékelni, akkor óhatatlanul is összehasonlítja a kategória két hatalmas sikerű sorozatával, az X-Wing illetve a Wing Commander játékokkal. Mivel a Starfleet Academy erre a két játékra hasonlít legjobban és ezeket a programokat mindenki ismeri is, kézenfekvő, ha melléjük állítom a játékot, kiemelve a különbségeket.

Abban valószínűleg mindenki egyetért, hogy movie ide, vagy oda, akkor is a játszhatóság, a kezelhetőség az, amely igazán sikeressé tesz egy programot. Kezdjük tehát ezzel. A Starfleet Academy (hasonlóan az X-Wing-hez) igazi szimulátor és „élethűen" igyekszik modellezni egy valódi űrhajó irányítását. Emiatt rengeteg különböző billentyűzetfunkció van. A gombok elosztása azonban roppant logikusan van megoldva, pár küldetés után igazi zsonglőrré válhatunk. Talán mondanom sem kell, hogy jóval egyszerűbb a gombokkal váltogatnunk (egér helyett) a különböző helyek között az űrhajóban. A gépet természetesen kormányozhatjuk a billentyűzetről is, de mindenkinek ajánlom egy rendes joystick beszerzését, mert ezzel sokkal jobban irányítható a játék. Negatívum azonban, hogy hiába van szuper 20 gombos, különféle tekerőkkel ellátott botkormányunk, a Starfleet Academy csak két gombot kezel le belőlük, a többivel nem tudunk mit kezdeni.

Itt említem meg a program legnagyobb hibáját (szerintem), nevezetesen, hogy teljesen valószerűtlenül mozog az űrhajó. Ez elsőre kicsit érdekesen hangzik, de gondoljunk csak bele: a játékban repülhetünk Constitution osztályú hajókkal is. (Ilyen volt az USS Enterprise is). Ezen az űrhajón 611 ember teljesít szolgálatot, mindenkinek, aki látott már Star Trek filmet, van elképzelése, hogy mekkora nagy monstrum. Ennek ellenére olyan könnyen lehet vele fordulni, hogy az még egy Tie-vadásznak is becsületére válna. Ez az a pont, ahol a program sajnos sokat veszít a hiteléből.



A következő fájó pont a videojelenetek minősége. A renderelt hátterek elé beültetett szereplők sok esetben elütnek a berendezéstől, gyakran annyira, hogy kicsit már nevetségessé is válik. Nem hiszem, hogy ezen ne lehetett volna javítani egy kis odafigyeléssel. Már a Wing Commander 3. részében is jóval szebbek voltak a videobetétek, mint a Starfleet Academyben. A híres szereplők feltűnése pedig csak kicsit enyhíti ezt a problémát.

A program ugyan támogatja a Windows 95 3D felületét, a Direct3D-t, de a grafika így is elég csúnyácskára sikerült. Mind az X-Wing vs. Tie, mind a Wing Commander Prophecy (különösen az utóbbi), fényéveket (hogy stílusos legyek) ver grafika terén a Starfleet Academy-re.

Az előző pár sort olvasva, mindenkinek az lehet az első gondolata, hogy ez a program sehol sincs az említett két nagyágyúhoz képest. Ez azért nem igaz, mert a Starfleet Academy valami megfoghatatlan dolog miatt, hosszú órákra a képernyő elé szegezett, (erre egyébként sem az X-Wing vs. Tie, sem Wing Commander Prophecy nem volt képes), annak ellenére, hogy nem tartom magamat óriási űrszimulátor játékosnak.

A hangulat remekre sikerült, amikor az ember egy űrcsata kellős közepén legszívesebben szétszakadna: nem tudja eldönteni, mit csináljon először. Ellenőrizze a pajzs állapotát, segítséget kérjen rádión, viszonozza a tüzet, esetleg a navigációs számítógépbe próbálja betáplálni a hiperugrás útvonalát. Ez a feszültség az, ami a programot jóval az átlag fölé emeli.

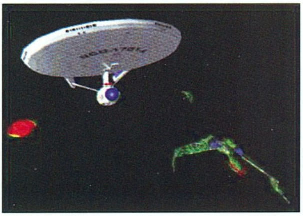
Azonban még mindig az a véleményem, hogy ha az említett hibákat kiküszöbölik, akkor egy igazi sikerprogram született volna. Így valószínűleg csak a Star Trek rajongók fogják igazán értékelni. Kár érte...

Caris









Némi ízelítő arról, hogy milyen műszerekkel fogunk találkozni a küldetések teljesítése közben. A parancsnoki hídon előre tekintve irányíthatjuk az űrhajót és az ehhez kapcsolódó műszerek is itt kaptak helyet. A radar valószínűleg megdobogtatja minden Elite rajongó szívét, mivel pontosan úgy működik, mint a már klasszikussá vált játékban megszokhattunk. A hajó kétféle fegyverrel van felszerelve, lézerágyúval és foton torpedókkal. Szintén itt láthatjuk a hajó aktuális riadókészültségét. Ha ez zöld, akkor pajzsok és a fegyverek is kikapcsolt állapotban vannak, sárgán a pajzsok már aktívak, vörösön pedig minden üzemel. Vigyázzunk arra, hogy ezt a többi űrhajó is tudja, tehát ha békések a szándékaink, ne kapcsoljuk be a pajzsot és a fegyvereket!

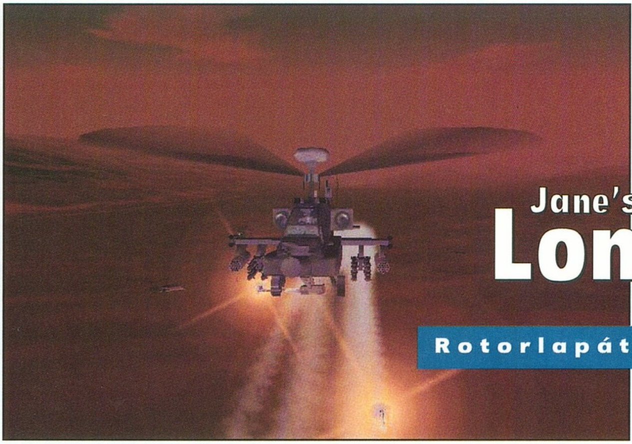
Hajónk fel van szerelve vonósugárral is, kisebb objektumokat közel húzhatunk magunkhoz és visszaszállíthatjuk őket a bázisra. Figyeljünk arra, hogy ha egy ellenséges űrhajót „vontatunk", akkor előbb bénítsuk meg, mert különben közel érve hozzánk, veszett lövöldözésbe fog kezdeni.

A Strafleet Academy-ben célunkat nem mindig az összes ellenség kiirtásával érhetjük el. Néha sokkal nagyobb dicséretet kapunk, ha diplomatikusan oldjuk meg a problémát. Ez így is van rendjén. Ha megnézzünk egy Star Trek epizódot, láthatjuk, hogy a lehető legritkább esetben kerül sor fegyveres összecsapásra. Nem kell azonban szomorkodniuk az űrharc szerelmeseinek sem, rengeteget fognak lövöldözni is a játékban.

Értékelés 78

Interplay
Hardverigény: közepes
Extrák: 3Dfx

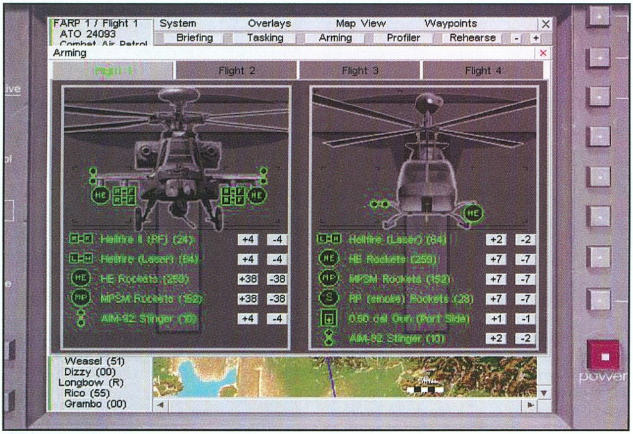
Electronic Arts



Jane's Longbow 2

Rotorlapátos tankgyilkosok

Valószínűleg nem vagyok egyedül azon véleményemmel, hogy az AH-64D Longbow volt a Jane's Information Group és az Electronic Arts összefogásában készült eddigi legjobb alkotás. A lassan már két éve forgalmazott program még ma is megállja helyét társai közt – talán ezért is választotta több külföldi szaklap a '96-os év legjobb repülőszimulátorának.



Bár teljes mértékig nem volt tökéletes, hisz olyan „alapvető" dolgok hiányoztak belőle, mint például: a Co-pilot/Gunner munkahelye, a 70mm-es Hydra típusú irányítatlan rakéták repeszen kívüli egyéb fajtái, a Westinghouse milliméter-radar élethű működtetése és persze a többjátékos támogatás. Szerencsére ezen hiányosságok legtöbbjét pótolták a Flash Point Korea kiegészítésben, s ezek után már egy program sem múlta felül a Longbow részletességét, összetettségét, grafikáját valamint hangulatát. Egészen idáig; mivel elkészült a folytatás, a Longbow 2.

Ilyenkor az ember meg szokta kérdezni, hogy vajon mit is változtathattak egy szinte teljesen tökéletes programon? Nos, az idő teltével és a 3D-s gyorsítókártyák egyre nagyobb térhódításával elérkezett az ideje annak, hogy a Longbow grafikája egy alapos „ráncfelvarráson" menjen keresztül: ennek érdekében egy teljesen új, 3Dfx-et és Direct3D-t támogató grafikai engine-t kapott a program. Nem akarok messzemenőkig belemenni a grafika taglalgatásába – azt hiszem a képek egyébként is magukért beszélnek –, de azt azért meg kell jegyeznem, ahogy a kilőtt rakéták füstje, a lemezdarabokra szétrobbanó egységek, a földbe csapódó gépágyúsorozatok kinéznek, az



Más vélemény

Ez az eddigi legélethűbb, legbonyolultabb helikopterszimulátor, eddig soha nem modellezett gépekkel. A fedélzeti rendszerek valósághű megjelenítése, és a grafikai megoldás is párját ritkítja, s ha ez a program jelent volna meg először, mint *Apache Longbow*, azt mondom, itt van már a Kánaán.

Így azonban nekem ez AH-64D Longbow Gold v1.3, mert attól eltekintve, hogy újat hozott a küldetéstervezésben, és 3Dfx-es gyorsítást kapott, a szimulátor rész semmi újat nem nyújt. Vegyük például a felszín megjelenítését. A *bilinear filtering* homályos, elmosódott fehér-alapon-zöld-paca terepet fest, nem pedig a méltán elvárt fákat, bokrokat, szántóföldet. Hiába néz ki élethűen 500 lábról, ha a küldetések teljes ideje alatt 50–100 láb magasan repülünk.

Szintén újítás, de nem túl használható a sisakra szerelt *eyepiece* képe sem (virtuális pilótafülke), mert éles küldetésben jobb dolgunk is van, mint hogy egy külön *hat*-tel a fejünket irányítsuk. Majd ha lesz jó VR sisak...

Ettől eltekintve nekem, mint helikoptermániásnak, kedvenc programom lesz, örök favorit.

Champdor

Az 1995-ös év végén két világnagyságú cég fűzte szorosabbra kötelékeit: az Electronic Arts és a Jane's Information Group. Kis idő elteltével már két szimulátor tervével álltak elő: egyik az ATF, míg a másik az AH-64D Longbow volt. Bár mindkettőből kasszasiker lett, a Longbow mégis elsőbbséget élvezett majdnem minden szimulátoros szemében, hisz a grafika és a gépek repülési modelljének megvalósítása sokkal komolyabbra sikerült, mint az ATF-ben. A Longbow-hoz nemsokára megjelenő első – és egyben utolsó – mission disk, a Flash Point: Korea sok tekintetben tovább emelte a szimulátor hangulatát és realitását, mivel nem csak új küldetéseket tartalmazott a programhoz, hanem a tesztelők és játékosok által hátrányként felhozott hiányosságokat is orvosolta.

Végre lehetőségünk nyílott az oly nagyon hiányolt fegyveroperátor munkahelyének nem csak megtekintésére, hanem használatba vételére is. Az innen kezelhető fegyverrendszerek – a *Forward Looking Infra-Red* és a *Fire Control Radar* – kezelése valamint működése is sokkal élethűbbé vált az eredeti Longbow-hoz képest. Az új küldetések sem voltak már olyan egysíkúak, mint elődeik – olyannal is találkozhattunk, ahol egy Ranger egység világította meg lézerével az általunk megsemmisítendő létesítményt (aki látta a Tom Clancy regényéből készült *Végveszélyben – Live And Present Danger* – című filmet, az tudja miről beszélek).

Szerencsére a nagy előd ezen pozitív tulajdonságai mind bekerültek a Longbow 2-be is, viszont kiegészültek olyan újításokkal mint, hogy „fejünk" forgatásának megfelelő irányba fordul el a gép orrába szerelt TADS és PNVS célzótornya és hogy belülről is láthatjuk a forgó rotorlapátokat. Ezek ellenére még mindig észre lehet venni apróbb figyelmetlenségeket a programban. Ilyennek számítanak például a radarvezérelt Hellfire rakéták orrai – az infravörös típus orrkúpja ugyanis üvegből van, amit teljesen korrekt módon megcsinálták a programozók, viszont a radarvezérelt változatnál ott „felejtették" ezt az átlátszó részt – a helikopterek farokrészén elhelyezett, hiperaktív magassági kormányok meg se mozdulnak. Szintén negatívumként tudom csak megemlíteni azt, hogy az intrón és a hadjáratok alatt fellelhető – 256 színű – animációkon kívül sehol sem találkoztam videókkal, pedig az egész „körletet" bejártam utánuk. A régi Longbow tele volt videókkal, amik inkább kedvet hoztak a programhoz mintsem, hogy elvették volna tőle. Itt viszont nemhogy az új típusokról, de még a „régi" Longbow-ról sem lehet semmiféle filmet látni. Az első részben, ha lelőttek, vagy fogságba estünk, esetleg messzemenőkig profi szinten teljesítettünk egy küldetést, akkor láthattunk néhány átvezető képsort, ami szintén hiányzik.

Akárcsak az első részben, ezeket a hiányokat is ki lehet javítani, miután ez lenne a *non plus ultra* a helikopterszimulátorok között.

Tatcom

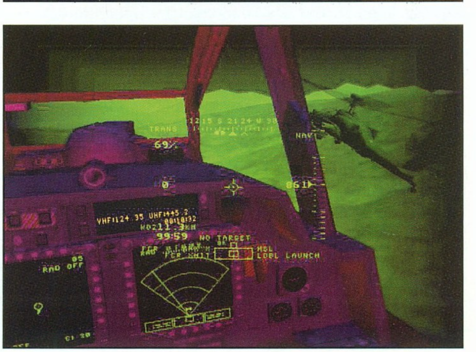
egyszerűen fantasztikus. Ezt az élményt fokozza tovább a már lassan foto-realisztikussá váló táj – ahol még mindig nem lehet egy darab fával sem találkozni! –, az új virtuális pilótafülke – amit vagy a fegyveroperátor vagy a pilóta szemszögéből látunk –, és a program egészében fellelhető dinamikus megvilágítás. Az így elért vizuális összhatás tökéletes!

Az eredeti Longbow-hoz képest a program felépítése sokban nem változott – kár is lett volna egy már bevált rendszert feladni –, a Jane's logo és a filmbe illő renderelt intro után egy katonai támaszponton kezdünk, ahol első dolgunk pilótánk kiválasztása lesz. Itt ért az első kellemes meglepetés, hisz végre nem csak a gép által felkínált hívójelek közül lehet a számunkra szimpatikusat kivá-



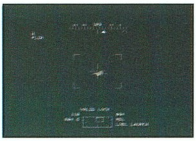




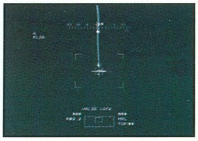


lasztani, hanem akármit beírhatunk; így van ez századunk nevével is, melyet szintén mi találhatunk ki.

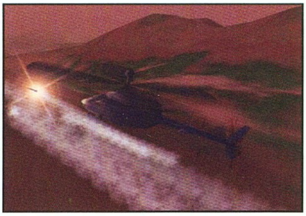
Mielőtt mindenki nekivágna a néhol igencsak embert próbáló három küldetéssorozatnak, ajánlatos ellátogatni a Tutorial/Training névvel ellátott barakkba, ahol több küldetésen keresztül sajátíthatjuk el a











fegyverrendszerek kezelését, s az általunk repülhető típusok irányítását. Igen, típusok; ugyanis a Longbow-n kívül két új típust: a *Kiowa Warrior* felderítő és az *UH-60 Blackhawk* csapatszállító helikoptert repülhetjük. Mindkét „újonc" egzotikumnak számít, hiszen egyiket se modellezték még le szimulátorokban, és főleg nem ilyen mélységekig. Mindkettő külön, egymástól eltérő repülési modellel, műszerekkel és fegyverekkel rendelkezik és bár jónéhány rendszerük megtalálható a Longbow-ban, kezelésük profi szintű elsajátítása mégis legalább két - de inkább több - hét intenzív gyakorlásba telik.

Itt, a Longbow 2-ben debütál a *Dinamic Campaign Generator*, mely mint azt neve is mutatja, a küldetéssorozatokban teljesítendő missziókért felelős. Mostantól abbamarad a már előre generált, kicsit „száraz" küldetések egymásutánja, mely ismert negatívuma volt a Longbow első részének. Az új rendszernek köszönhetően nem ismétlődhet meg két küldetés, legalábbis nem ugyanabban a formában, hiszen minden megmozdulásunknak következménye van, mely valamilyen mértékben, de hatással van elkövetkező küldetéseinkre. A rendszer számolja az összes egység által kilőtt rakéták valamint lövedékek számát, azt hogy ezekből mennyi talált vagy tévesztett célt, figyelembe veszi veszteségeinket és kiszámítja az érkező utánpótlás gyakoriságát. Nagyon fontos szerepet tölt be a programban az utánpótlás! (Érdemes spórolni mindenfajta lőszerrel, de főleg a rakétákkal, hiszen ha az összeset már az első küldetések elején ellövöldözzük mindenféle másodlagos célpontra, és mindig csak egy újabb forduló megtétele után tudjuk kezelésbe venni a magasabb prioritást élvező „barátainkat", akkor könnyen meglehet, hogy az elkövetkezőkben egy szál gépágyúval kell majd végigverekednünk magunk az ellenség ránk vadászó egységei között). Ezek lennének azok a fontosabb paraméterek, melyek alapján a gép pontjainkat számolja és megadja a következő küldetés típusát, ami a három repülhető helikopter rendeltetésének megfelelően a következő lehet: felderítés, csapatszállítás és végül, de nem utolsósorban megsemmisítés. Minden egyes küldetés alkalmával rendelkezésünkre áll a régi Longbow-ból már jól ismert Mission Planner felturbózott változata, ahol az épp aktuális küldetésben szereplő négy, egyenként két gépből álló kötelék összes tulajdonságát változtatni lehet: kiválaszthatjuk a résztvevő gépek és fegyvereik típusát, számát; újratervezhetjük az általuk berepülendő útvonalat, egyszóval mindent megtehetünk benne - utoljára ilyen szintű editorral a Digital Integration-féle Tornadóban találkoztam. El kell ismerni, hogy a küldetéstervezés nagyon profi!

Ha már úgy érezzük, hogy a gépek összes rendszerét teljes mértékben uraljuk és készen állunk minden ellenféllel szembeszállni, akkor látogassunk el a *Campaign* felirattal ellátott barakkba. Itt három küldetéssorozat közül választhatunk:

Az első az örmény-azeri határon játszódik, ahol a két, már hosszú évek óta hadban álló nép a Kaszpi-tengeri olajmezők hovatartozásáért küzd egymással. Az idő folyamán legyengülő országokat egyszercsak megtámadja Irán, akinek túlerejével már nem tudnak megbírkózni. Ekkor jövünk a képbe mi, a határtérségben állomásozó NATO csapatok, akiknek feladata az orosz és amerikai fegyverekkel rendelkező Irán visszaszorítása lesz.

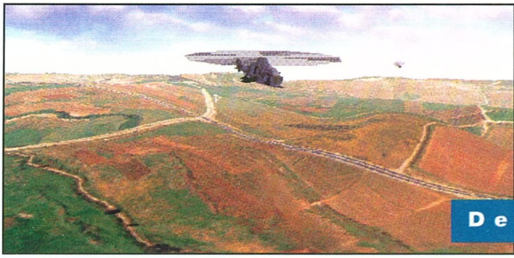
A következő két küldetéssorozat Kaliforniában zajlódik, egészen pontosan a Fort Irwin bázis gyakorlótelepén. A két hadgyakorlat csak annyiban különbözik egymástól, hogy míg az egyikben orosz fegyverek ellen kell harcolnunk, úgy a másikban saját, vagyis amerikai eszközöket kell leküzdenünk. Ez idáig még nem is lenne valami nagyon érdekfeszítő, ám ekkor jön a nagy újítás: a multiplayer.

Ezen küldetéseinket hálózaton keresztül maximum négyen játszhatjuk. Végre van már lehetőségünk arra is, hogy egyikőnk a pilóta szerepét töltse be, míg a másik a fegyveroperátorét - ilyenkor kezdődik csak az igazi móka! A gépek összekötése a lassan már szabvánnyá váló módokon lehetséges, vagyis modemen, soros porton, IPX vagy TCP/IP hálózatokon keresztül - a fentebb említett négy gép összekapcsolása sajnos csak az IPX-re érvényes, egyéb esetben meg kell elégednünk két géppel.

Mindent összevetve, mától helikopterszimulátorok között ez a program számít az etalonnak, amit valószínűleg egy jó darabig nem fognak tudni társai túlszárnyalni. A program mellett kiemelkedő figyelmet érdemel még a mellékelt, több mint háromszázötven oldalas kézikönyv is, mely hét fejezeten keresztül temérdek információval lát el a összes programban repülhető típus és valódi megfelelőjük fegyvereit, rendszereit, irányításukat, valamint a program felépítését illetően.

Értékelés 91

Electronic Arts
Hardverigény: gyors
Extrák: 3Dfx, Direct3D, multiplayer

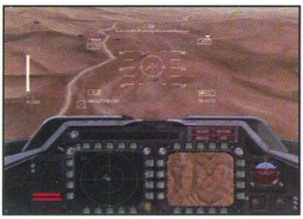


GT Interactive

AHX-1

Derült égből helikopter

harci helikopterszimulációt jelentetett meg a GT Interactive, mely nevét (AHX-1) a játékban főszereplő karcsú testű kis ragadozóról kapta, amivel a bevetéseink során fogjuk hajkurászni kitüntetéseinket. Itt is ugyanaz a helyzet, mint az összes többi szimulációnál, azaz az AHX-1 is valós alapokon nyugszik. Az okos emberek olyan harcban bevethető egységet kívántak létrehozni, mely szinte „bedobható" a csata forgatagába, ne kelljen mérföldek százaival arréb felszállnia a saját kis bázisán, hogy azután csak hosszú percekkel később érje el az adott objektumokat. A másik fő ok, hogy meglepetésszerű legyen a hirtelen megjelenése.



A '90-es év végére a kutatók és a katonai tudósok létrehozták az AHX-1 harci csomagot, mely a következőkből állt: Egy B-52-es bombázó, melyhez egy érdekes fekete kapszulát csatlakoztattak. A kapszula tartalma az AHX-1 harci helikopter. A B-52-es iszonyatos magasságokban röpköd a kis ajándékával, majd a megfelelő helyszínhez érkezvén kioldja. A kapszula zuhanni kezd, majd egy bizonyos magasságnál kettéoszlik és világra jön az AHX-1! Pontosan a megfelelő helyen, megfelelő időben, és már lőhet is...

A létrehozás után egy héttel már be is vetették az új szüleményt a bölcs Szaddam vezér ellen a kuvaiti incidensek idején. Mintegy három óra leforgása alatt egyetlenegy(!) AHX kente el az iraki katonai erőket. Úgy tűnt azonban, hogy ez még mindig nem elég, és kifejlesztették a tengeri változatot is. Egy tengeralattjáró és a már ismert kapszula vízi változatának segítségével lőtték ki a helit a felszínre, és ezáltal nagyon könnyen fordult a kocka az éppen aktuális harcok esetében. Példának okáért az iraki eset után négy nappal teremtett rendet a dél-kínai tengeren egy AHX a kalózokkal szemben. Nem is rossz, mondták erre világon a katonai vezetőségek, csináljunk még. Nem is rossz, mondták erre a GT Interactive fejlesztői, csináljuk meg!

A játékban három kampányban vehetünk részt, persze előtte nem árt egy kicsit gyakorolni, hogy élesben már úgy menjen minden, mint a karikacsapás. A kampányokba már egy kis fantázia is bele lett keverve, az oroszországi események például váratlan fordulatot vettek: Mint tudjuk, '79-ben a Brezsnyev és Carter által aláírt SALT-2-es szerződés már tényleg befagyasztotta a fegyverkezési versenyt, és mindkét fél elkezdte csökkenteni az atomkészleteit. Nos, (a sztorink szerint) az Urál környékén egy bizonyos Nemerov ezredes úgy gondolja, hogy újrakezdi a hidegháborút és jótékony keze alatt Oroszország lesz a szuperhatalom. A mi feladatunk lesz a küldetések alatt mindezt meggátolni, és elpusztítani a nukleáris katonai állomásokat. A kolumbiai hadszíntéren a drogbárók fegyveresei ellen küzdhetünk szárazföldön, vízen, levegőben. Líbiában Khadaffi testvér nagyiparban nyomja a kémiai-biológiai fegyverek gyártását és fejlesztését. Bevetéseink során mindenképpen meg kell gátolnunk a terrorizmusát.

A küldetések rendkívül színesre sikerültek, egyik sem unalmas. Kísérhetünk vonatszállítmányt, támadhatunk hegyek közötti bázisra, védhetünk várost a terroristáktól Líbiában, sok-sok épület között röpködve.

Számomra meglepő módon a játék nem támogat semmiféle 3D gyorsítókártyát, ellenben ha processzorunk az MMX családból való, akkor minden különösebb gond nélkül átállíthatjuk a képernyőmódot 16 bites színmélységre. Így már a földfelszín is egészen szép lesz. Az objektumoknál már sajnos más a helyzet. Míg az épületek és a nagyobb földi egységek megfelelően részletezettek és szépek, addig az aprók (tankok, légelhárító lövegek) közelről is csak barna-fekete kockáknak és tégláknak látszanak. Ez azért eléggé ünneprontó dolog volt a készítőktől...

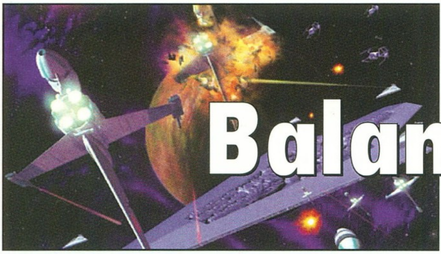
Aki úgy dönt, hogy szán rá időt és végigjátssza a küldetéseket, az biztos nem fogja megbánni. Aztán jöhet a Longbow 2...

Iwo

Értékelés 75

GT Interactive
Hardverigény: gyors





Virgin Interactive

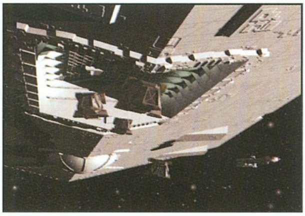
Balance of Power

Kirándulás TIE-földre

Szerencsé(nk)re az elmúlt másfél-két évben alig telt el pár hónap Star Wars játék megjelenése nélkül, így nem lehet azt mondani, hogy nagyon tétlenkednének az óceán túlpartján San Rafael-ben, a LucasArts főhadiszállásán. Nem elég, hogy hamarosan megjelenik a hányattatott sorsú Star Wars: Supremacy és az első küldetéslemez a Jedi Knight-hoz, január vége felé végre a jó előre beharangozott X-Wing vs. Tie Fighter első kiegészítő CD-jének is örülhettünk.

A Balance of Power névre elkeresztelt mission disk két önálló hadjáratot tartalmaz, melyekben akár magunkban, akár barátainkkal karöltve szállhatunk szembe az éppen aktuális ellenséggel. Mindkét hadjárat 15 összefüggő küldetésből áll, melyeknek történetét az X-Wing-ből és a Tie Fighter-ből már megismert módon három-négy küldetésenként egy-egy remek animáció segítségével követhetjük nyomon. A BoP emellett természetesen egyéb újdonságokat is tartalmaz, legfontosabb talán, hogy a jónéhány új hajótípus mellett végre a „rendkívül halálosnak" kikiáltott B-Wing-gel is repülhetünk. Az eredeti program a kiegészítő CD hatására 2.0-s verziószámot kapott, így vélhetőleg az újítások mellett a visszatérő hiányosságok és problémák nagy részét is orvosolták. Ezek a problémák elsősorban a hálózatos játékra vonatkoztak, de ugyanígy érdemes megemlíteni azt is, hogy a BoP mindenki nagy megkönnyebbülésére hivatalosan is támogat egy rakás 3D gyorsítókártyát (nem mintha az internetről letölthető patch nem lett volna elég jó, de azért mégis).







Mint ahogy azt már korábban is írtam, a hadjáratokat nemcsak egyedül, de barátainkkal is játszhatjuk. Hasonlóképpen az egyszerű többjátékos összecsapásokhoz, az egyes pilótáknak a szakaszvezető szépen kiosztogatja a feladatokat, amelyekhez aztán nem árt tartani magunkat, ellenkező esetben igen hamar elveszíthetjük az adott küldetést. Újdonság, hogy ezután már kedvünkre beállíthatjuk az ellenfél szidalmazására, hergelésére szánt üzeneteinket, így aztán sokkal személyesebbé válhat egy-egy összecsapás. LucasArts-ék a virtuális térképen is fejlesztettek, így például bekapcsolhatunk egy autopilótát, aki vezeti helyettünk a gépet, amíg mi a térképszobában bámészkodunk (persze még ez sem garancia a túlélésre, de legalább nem kell attól tartanunk, hogy egyenest belerepülünk egy csillagrombolóba, amíg stratégiánk kidolgozásán elmélkedünk).

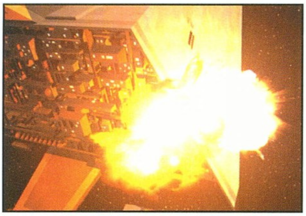
Sokan túl nehéznek találták az eredeti X-Wing vs. Tie Fighter-t, így a fejlesztők a hadjáratokban a nehézségi szint meghatározására bevezettek egy újabb kategóriát. Az új

Más vélemény

Egy mondatban összefoglalva: ez egy nagyon jó játék nagyon jó kiegészítője. A grafika, a hangok, a játékmenet, mind-mind megütik azt a nagyon magas mércét, amit az ember az X-Wing sorozat tagjaitól elvár. Sőt, a játék nemcsak, hogy elérte mércét, hanem olyan magasra tette azt, hogy nem tudom, mivel lehetne ezt még „überelni".

Az eddigi részekben már gyakorlatilag a Birodalom és a lázadók összes gépét berepültük, a kérdés az, mi jöhet még ezután? Csillagrombolók, esetleg maga a Halálcsillag?

Hancu



szint az *Easy (Cheat)* névre hallgat, amelyben az ellenséges pilóták majdhogynem öngyilkosságot követnek el már attól is, ha csúnyán nézünk rájuk. A küldetésekben - pontosabban a történetben - természetesen csak akkor tudunk haladni, ha az előző bevetést sikeresen teljesítettük. Ha azonban minden unfair könnyítést bekapcsolunk (*Easy (Cheat) mode*, sérthetetlenség stb.), akkor a gép csak gyakorló küldetésnek veszi ténykedésünket - más szóval így sem lehet 10 perc alatt végigszaladni a játékon. Erre egyébként amúgy sem lenne lehetőségünk, mivel a küldetések meglehetősen összetettek és így többnyire hosszabb ideig is eltarthatnak (az esetek 90 százalékában el is tartanak...). Fontos kiemelni, hogy ha elsőre elhibázunk egy küldetést (amire egyébként bőven lesz példa), akkor a bevetés kiértékelése mellett írásos formában is kaphatunk segítséget, hogy mit is rontottunk el és mire kéne legközelebb jobban odafigyelni.

Küldetéslemezről lévén szó, a Balance of Power futtatásához nélkülözhetetlen az eredeti X-Wing vs. Tie Fighter CD. A főképernyőn a különböző egyjátékos üzemmódokat jelző ikonok alatt megjelenik egy új, hadjáratok kezdésére vagy folytatására hivatott ikon, ezen kívül azonban túl sok változásra ne számítsunk a kezelőfelületen. Természetesen lesz néhány kifejezetten a hadjáratokhoz kapcsolódó kiegészítő opciónk is, így például újabb plecsnikkel dekorálhatjuk hősünket. Statisztikáink ugyan eddig is fejlődtek, a BoP segítségével azonban végre azon felül is van értelme leülni az X-wing vs. Tie Fighter elé, hogy naphosszat ezeket tanulmányozzuk.

A lázadó hadjárat

A lázadó erőknek Mon Mothmától, a Lázadók Szövetségének Főhadiszálásáról.

Az utóbbi időkben elszenvedett sorozatos vereségeinket követően az egyetlen észszerű megoldásnak az látszik, ha egy időre visszavonulunk és erőt gyűjtünk a visszavágásra. Az Airam szektor elég távoli vidéknek tűnik ahhoz, hogy hosszabb időre is rejtve maradjunk a Birodalom kíváncsi szemei elől. Feladatunk, hogy egy állandó bázis kiépítése mellett létrehozzunk egy hajógyárat is, lévén szövetségeseink, a Mon Calamari-k nem tudnak a végtelenségig ellátni minket utánpótlással.

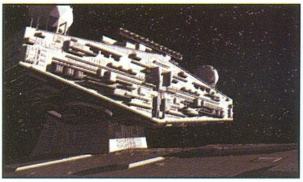
A helybéli bolygók lakói, az Airam-i kalmárok jövőbeli terveink szempontjából igen értékes szövetségeseknek bizonyulhatnak, így mindent el kell követnünk annak érdekében, hogy megnyerjük őket ügyünknek. Közösen van esélyünk a Birodalom megfékezésére. Az Erő legyen velünk!

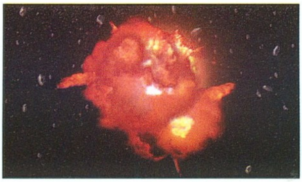
A birodalmi hadjárat

A Galaktikus Birodalom peremvidékein elhelyezkedő Airam szektor mindeddig nem sokat hallatott magáról. A csempészeknek és kalózoknak otthont adó rendszer bolygói klánokba rendeződött laza szövetségben élnek, így egy-két apróbb incidenstől eltekintve nem is kerültek komolyabb összetűzésbe Palpatine császár haderőivel. A magukat Airam-i kalmároknak nevező népség ugyan nem ritkán próbálkozott fegyveres támadással birodalmi szállítmányok „eltérítésére", pár megtorló célzatú rajtaütéssel azonban mindig sikerült megfegyelmezni az engedetlen kalózokat.

Hírszerzőink jelentései szerint néhány komolyabb vereség elszenvedése után a lázadó erők ebbe a szektorba menekültek. Joggal feltételezhető, hogy a lázadók titkos bázis létrehozását tervezik ezen a vidéken, és mindeközben megpróbálják megnyerni ügyüknek a helybéli bolygók lakosságát. Habár az Airam szektor mindezidáig nem tartozott közvetlen birodalmi fennhatóság alá, jelen körülmények között elkerülhetetlennek látszik a gyors és hatékony beavatkozás. A térségben tartózkodó lázadó flotta ugyan egymagában nem jelent számottevő veszélyt a Birodalomra nézve, amennyiben azonban sikerülne a helybéliekkel szövetségre lépnie, úgy a megfékezésére lényegesen komolyabb erőket kellene elvonni más, hasonló fontosságú feladatoktól. Mindenáron meg kell tehát akadályozni, hogy a lázadók bázist létesítsenek az említett szektorban, továbbá, hogy szánalmas ügyüknek újabb követőket szerezzenek.

Az akció végrehajtására Wooyou Senn admirálist nevezték ki. Zászlóshajója, a Vengeance a Rage csillagromboló társaságában érkezett a helyszínre, fedélzetén a Birodalom egyik elit Tie századával, az Avenger-rel. Halál a lázadókra!





Az X-Wing és a Tie Fighter mindig is a kedvenceim közé tartozott, az X-Wing vs. Tie Fighter is mindössze azért lógott ki a sorból egy picit, mivel egyedül bizonyos idő után már kevésbé élveztem a céltalan lövöldözést. Néha ugyan volt alkalmam összemérni tudásomat más pilótákkal, de - vélhetőleg az első verzió hibái miatt - ez közel sem volt annyira élvezetes, mint kezdetben gondoltam volna. Aztán megérkezett a BoP, és a helyzet egy pillanat alatt megváltozott. Nem csak egyedül, de hálózaton keresztül is nagyságrendekkel élvezetesebb a dolog, mint eddig bármelyik beépített küldetés. A kerettörténet és az átvezető animációk igen élvezetesek, és a program nehézsége is olyan komoly, hogy helyenként majd hogynem a szó szoros értelmében vért izzadtam, mire sikerült átverekedni magamat néhány bevetésen (még közepes szinten is!). A fejlesztők még csiszoltak egy keveset ellenfeleink már amúgy is igencsak sziporkázó mesterséges intelligenciáján, így nem lehet azt mondani, hogy gyerekjáték lenne lelőni akár egy Tie vadászt is.

A B-Wing kiegészítéstől én ugyan nem voltam különösebben elájulva, de ez inkább annak köszönhető, hogy sohasem tudtam különösebben értékelni ezt a hajót. Idétlen a formája, és közel sem érzem annyira hatékonynak, mint ahogy azt állítják róla. Na mindegy, ez végül is nem érdekes, a lényeg az, hogy ott van a kiválasztható hajók között, és ez jó. Fejlesztettek egy adagot a háttéren is, így ezúttal már a galaxisok mellett hatalmas bolygókat is felfedezhetünk (bár ezt sokan úgyis egyből kikapcsolják, elvégre inkább a program fusson röccenés nélkül...).

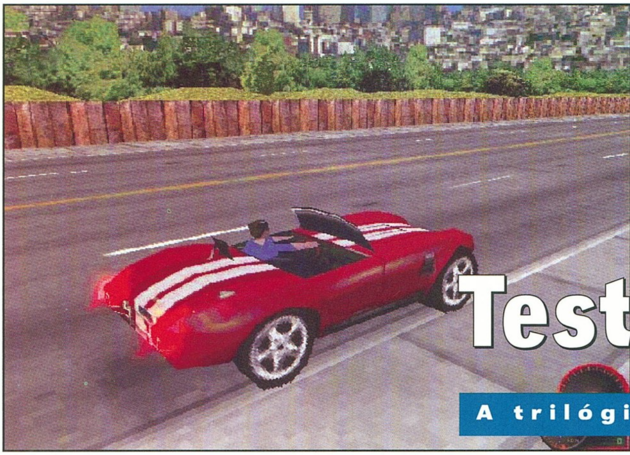
Amivel nekem egy kicsit gondom volt, az a program nehézsége. Nem érzem magamat teljesen amatőr pilótának, de ezekben a hadjáratokban még a közepes szint is olyan hihetetlenül nehéz, hogy nagyon ott kell lenni a csúcson ahhoz, hogy teljesíteni tudjuk őket. (Persze lehet, hogy ezt nem is annyira hibának, mint inkább dícséretnek kéne felróni). Kezdőknek mindenesetre inkább a gyakorló küldetéseket ajánlom, mert a fő játék bizony igencsak embert próbáló!

Egy szó mint száz, a BoP szerintem beváltotta a hozzá fűzött reményeket, remek küldetéslemez elegendő újítással és küldetéssel. Biztos vagyok benne, hogy nem ez volt az utolsó ilyen kiegészítő CD az X-Wing vs. Tie Fighter-hez...

APT

Értékelés 87

Virgin Interactive/LucasArts
Hardverigény: közepes
Extrák: multiplayer, Direct3D



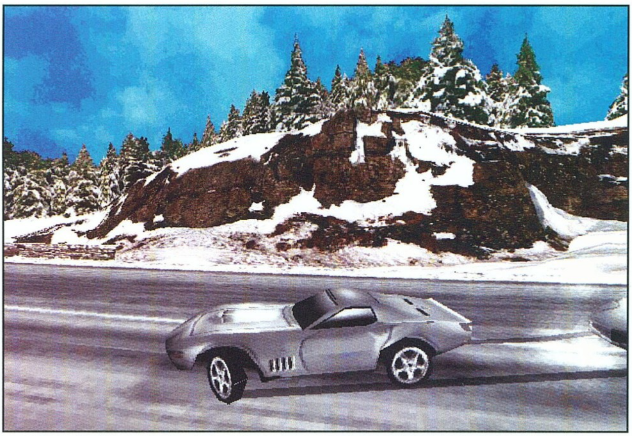
Accolade

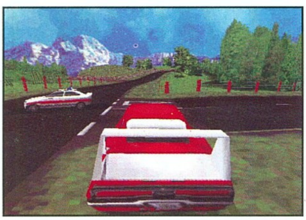
Test Drive 4

A trilógia negyedik része

Azt hiszem, nem sok számítógép-rajongónak kell bemutassam az Accolade Test Drive sorozatát. Még valamikor nagyon régen, a Commodore 64 korában jelent meg az első Test Drive program.

A játék jellemzői akkor korszakalkotóak voltak: néhány ismert és kevéssé elérhető „álomautó" vezetését próbálhattuk ki meglepően élethűen. A játék az egyszerű „száguldós" autós programokkal ellentétben, (pl. Lotus és Outrun) már igazi szimuláció volt. A műszerfal kinézetétől kezdve, a kormányzáson, gyorsuláson és mozgáson át mindent igyekeztek a legélethűbben megoldani. Esőben kapcsolható volt az ablaktörlő, használnunk kellett a visszapillantókat is, stb... Nagy meglepetést okozott, hogy a Test Drive-ban nem csak lineáris pályán haladhattunk, afféle hosszútávú drag race részeként, hanem letérhettünk az útról, behajhattunk egy farmra, és akár egyenként megszámolhattuk az imént elcsapott csirkék égnek meredő lábait a hátsó visszapillantóban. Ez a fajta szabadság, a szuper autók, és az élethű szimuláció klasszikussá tették a programot, és egyúttal megteremtették a sorozat máig élő nimbuszát.





A második és harmadik rész igazán újat nem hozott a Test Drive veteránok számára – a változások főleg a kocsiparkot érintették, természetesen új pályákat is birtokunkba vehettünk és a grafika is folyamatosan fejlődött. Az első figyelmeztető jel akkor tűnt fel, amikor kijött a Test Drive Off-Road. A programot megjelenése előtt mindenki nagyon várta, mert az előzetesen kiadott képek sokat ígérőek voltak – szépen textúrázott 3D grafikát sejtettek és a terepjárók is megmozgatták a legtöbb autórajongó fantáziáját. A hidegzuhany sajnos nem váratott sokat magára: a program szinte mindent feladott elődei erényei közül: a játék grafikája még csak nem is lett volna nagyon csúnya, de minden más kritikán aluli volt. A korábban olyan csábító szabad autózás már a múlté, egy kötött sávban nyomhatjuk, ami a csövön kifér – hát nem ugyanaz az élmény. A konzolos játékoknak a fejlesztőkre gyakorolt nem túl pozitív hatása egyértelműen érezhető a programon – ők is beállnak a tucat autósjátékok gyártói közé, ezzel egy kiváló sorozat sírját megásva.

Az utolsó reménysugarat a Test Drive 4 megjelenésének híre jelentette. Az ígéretek több, mint bíztatóak voltak: a mai menő sportatók mellett régi álomautók, mint pl. a Shelby Cobra vagy Corvette is bekerülnek a játékba, a program támogatja a 3Dfx alapú kártyákat, érdekes új terepeken száguldozhatunk és persze multiplayer üzemmódok egész sora...

Nos, az ígéreteket tett követte. A már emlegetett szabad autózás élményét sajnos megint csak nem élhetjük át, „csak" lineáris stílusú pályákon száguldozhatunk, időnkénti kanyarbeiktatásokkal, ahogyan



megszokhattuk már a többi arcade autóverseny esetében is.

Autók szempontjából szerencsére minden a várakozásnak megfelelő. Kipróbálhatjuk a régi idők nagyjait, többek között a Shelby-t, a '69-es Chevit, a Plymouth-t, a Hemi Cuda-t. Ezek mellett a 90-es évek autói is terítékre kerülnek, így kipróbálhatjuk a mostanában élmezőnyben lévő kocsikat, a Jaguar XJ 220-t, a Viper Gts-t, a Chevrolet Corvette-et, a TVR-t, a Nissan 300 ZX-et, és a Dodge-ot.

Sajnos a program az utolsó reménysugár helyett az utolsó dobás volt a fejlesztőktől. A Test Drive 4-et egy az egyben a konzolos autós programok mintájára készítették el – vettek néhány exkluzív autót, alájuk tettek egy pár érdekesebb terepet a világ különböző részeiről és már indulhatott is a verseny.

Ami kimaradt útközben a csomagból, az sajnos a szimuláció, mely valószínűleg kicsúszott egy kanyarban. Az egyes autók mozgása a programban szinte semmiben sem tér el egymástól, egyben viszont megegyeznek: egyiknél sem tudtak élethű kormányzást megvalósítani. A gázpedálra taposva, gyorsításkor nem érzi az ember a megugró sebességet, hanem az eleinte túl lomhának tűnő mozgatásról hirtelen extra gyorsra vált a játék, és a kocsik emellett túl érzékenyen reagálnak bármilyen kormánymozdulatra.

A kormány közelében, a műszerfalnál egy kicsit elidőzve érdemes elmondani, hogy a Test Drive 4-ben 3Dfx-en is van műszerfal, de sajnos ezzel az állítással össze is foglaltam annak minden pozitívumát. A legtöbb kocsi kijelzői valamiféle avantgarde kavalkádot mutatnak, és csak nyomokban emlékeztetnek az eredetikre – az egész műszerfal kicsit elmosott és elnagyolt lett, ami nagyon zavaró, és engem arra ösztönzött, hogy inkább lemondjak erről az élményről. A kocsik grafikájánál egyébként ugyanez az elnagyolt kidolgozás dominál, az autók textúráinak részletessége pedig meg sem közelíti a konkurrenciánál (pl. Need for Speed 2 SE) megszokottat. Az egyetlen igazán látványos effekt a karosszériák fémes kinézete, de egy óra játék után már ez sem köti oda az embert a géphez. A terepek színvilága eléggé egysíkú, és a pályákon belül sincs meg az a nagy változatosság, mint az NFS2-ben. A 3Dfx chipset nyújtotta lehetőségekből is talán csak az elfogadható frame rate elérését valósították meg.

A Test Drive 4-ben a legnagyobb csalódást az előbb leírtak ellenére az autók kasztnijának mozgása okozta. A farolások, csúszkálások és más összetettebb mozgások megvalósítása nem erőssége a programnak – mintha a fejlesztők csak a gáz és fék fogalmát ismerték volna. Amíg az ember szabályosan közlekedik, addig még nem is tűnik olyan rossznak az egész, de amint egyszer ütközik valakivel, a két autó úgy mozog, mint két szerencsétlen doboz – néhányat pattannak idétlenül, majd továbbhaladnak. Fentebb már említettem, hogy a korábbi Test Drive-okban teljesen szabadon autózhattunk az út mentén a terepen, itt ezt a lehetőséget is megvonták tőlünk, és kis átmérőjű csőbe húztak minket – az út mentén alig van egy kis sáv, amin még haladhatunk.

A Test Drive 4 az állatorvosi ló kategóriájában indulva tuti befutó lenne – szinte minden hibát magán visel, ami egy autós programban előfordulhat. Talán ismét vissza kéne térni az eredeti fejlesztőcsapathoz...

Charlie

Más vélemény

A Test Drive sorozat a maga idejében egyedülálló jelenség volt, mindenkire rányomta valamennyire a bélyegét. Több, mint 4 év telt már el a harmadik rész megjelenése óta, ami abból a szempontból határozottan jó, hogy a fejlesztő Accolade csapatának éppen elég ideje volt átgondolni, hogy mit is kéne csinálni a folytatásban.

A végeredmény egészen pozitív lett: a grafika szép (3Dfx), a sebesség folyamatossága pedig kielégítő. Nagyon tetszett, hogy a választható járgányok között megtalálhatók a különböző idők különböző autói. Ez igazán jó ötlet!

Továbbhaladván sajnos lehangoló a kép: az irányítást borzasztó módon elszúrták, ami pedig az autóversenyes játékok alapkövét képezi. A billentyűzet hihetetlenül érzékeny, kocsink a legkisebb mozdulatunkra is kilencven fokot szeretne fordulni, hát ha még hosszabb ideig tartjuk lenyomva a kanyarodás gombjait... Szóval szép, szép, csillog-villog, de mégsem az igazi...

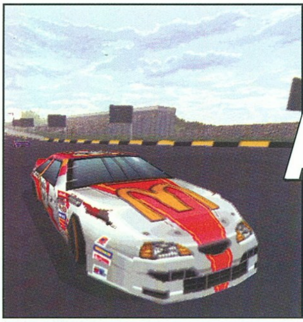
Iwo



A gumikat több különböző nemzet aszfaltján is koptathatjuk, helyet kapott az angliai tóvidék, San Fransisco hullámvölgyszerű utcái, a svájci Alpok, egy németországi autópálya, Japán valamint Washington. Nem fogunk unatkozni, csapjunk a lóerők közé!

Értékelés 71

Accolade
Hardverigény: közepes
Extrák: 3Dfx, multiplayer



Electronic Arts

Andretti Racing

Gáz van! Nincs fék...!

A tavalyi év második fele és az azt követő időszak érezhető változást hozott a PC-s játékpiac életében. A sehol másutt ennyire ki nem bontakozó stílus- és divatháború élén egyrészt a real-time stratégiák, másrészt pedig a hardverből gyorsított autóversenyes játékok végeztek meggyőző fölénnyel. Érthető tehát, hogy az őszi-karácsonyi nyüzsgés még mindig nem óhajt megszűnni, és a kiadók még mindig tele vannak lelkes rókabőr-lehúzó munkatársakkal. Az Andretti Racing-et valószínűleg az előbb elmondott okok miatt alkotta meg az Electronic Arts fejlesztőcsapata, esetleg azért, hogy az egyébként sem egy apró szoftvercég még több irányba orientálódjon. A játék minden különösebb beharangozás, egetverő előzetes nélkül jelent meg, és ha már itt van, akkor nézzük is meg közelebbről.

Hogy mindjárt legyen is valami képünk a dologról, két szót kiemelnénk a történelemből : IndyCar és Nascar. Az Andretti Racing afféle „egyet fizet, kettőt kap" szlogennel próbál minden igényt kielégíteni, ami dicséretre méltó, csak szokás szerint ismét vegyült némi üröm is az örömbe. Mint tudjuk, az ilyen és ehhez hasonlatos játékok igen sokat adnak a hitelességre (gondoljunk csak a Formula 1 szimulációkra). Nos, jelen esetben már itt is eltérés mutatkozik. Lehet, hogy ez annak tudható be, hogy egy kicsit sok volt mostanában a kavarás az Indycar (a valódi Indycar) jogai körül, de az is lehet, hogy az Electronic Arts nem akart ezen téren kizárólagos jogtulajdonos lenni, mindenesetre a játékban szereplő 16 pályából mindösszesen 4, azaz négy pálya létezik ténylegesen. A többi a jóindulatú fantázia műve. A harminc versenyző közül 10 él és virul (és ezekből három személyt a címadó Andretti generáció ad), a többiek viszont még valószínűleg meg sem születtek.

Miénk tehát a választás, hogy milyen stílusú autókkal kívánunk száguldozni, Forma 1-esekkel (hívjuk most őket a vitákra való tekintettel egyezményesen így), avagy ún. *stock car*-ral. Teljes mértékben ízlés dolga, hogy ki mit választ, mindenhol ugyanakkorák az esélyek. Az egyszeri futamon kívül helyet kapott természetesen a bajnokság is.

A szóbeszéd azt tartja: a legtöbb futam végkimenetele még indulás előtt eldőlt a garázsban... Éppen ezért került bele a játékba a tuningoló műhely, hogy egy kis berheléssel még tovább javíthassuk esélyeinket (esetleg még tovább ronthassuk). Utóbbira kissé kevesebb az esély, mivel akármit is állítunk, rögtön látni fogjuk az eredményt



kocsink szubjektíve legfontosabb paramétereín, úgymint gyorsulás, maximális végsebesség, satöbbi. Találhatótunk egy beépített interaktív autóversenyző-képző tanfolyamot is, melyet a három Andretti lesz szíves nekünk megtartani, név szerint Mario, Michael és Jeff Andretti. Az animációk bevezetnek a versengés főbb alapelveibe, ötleteket ad



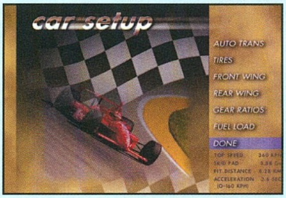




Nem igazán értem, miért nem látják be egyesek, hogy hibás a következő alkotói filozófia : „Csináljuk meg úgy, hogy legyen benne egy kicsi ilyen, egy kicsi olyan, egy kicsi ebből, egy kicsi abból, de ne hasonlítson egyikre sem, és célozzunk meg vele minél több fogyasztói réteget." Ez utóbbival még csak-csak egyetértek, de a többi... Egy játéknak akkor lesz igazi egyénisége, ha nem több, egymásnak ellent is mondó dologról szól, hanem csupán egyetlenegy témára koncentrál, de abban nagyon profi módon kivitelezett.

Jelen esetünkben ez azt jelenti, hogy az Andretti Racing egy egyszerű száguldozós játék, akár a Screamer, nem pedig maga a megtestesült szimuláció. Az a probléma, hogy a játék ez utóbbit próbálja meg rögzíteni a játékosban. Éppen ebben több a Screamer, mert nem is akar többet mutatni önmagánál, így mérföldekkel lekörözi az Andretti Racing-et az arcade kategóriában. Ha szimulátorként vizsgáljuk, akkor is bántóan véges számú beállítást gyakorolhatunk autónkra (a mozgással/irányítással különösebb probléma nem merült fel), nézzük meg ezzel szemben a Ubi Soft F1 Racing-jét; na ott aztán lehet állítgatni!

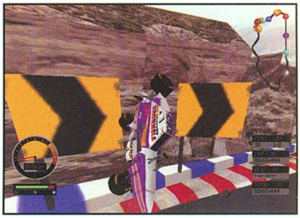
A grafika eléggé monotonra sikeredett, ahogy már említettem, unalmasak a pályák. Ez az ára a jelentős sebességnövekedésnek. Megintcsak hivatkozhatnék a Screamerre, a Need For Speed SE-re, az F1 Racing-re, hogy nekik miért sikerült mégis kiérdemelni a „szemkápráztató" kifejezést, de azt hiszem, már mindenki előtt világos. A hangokról sem tudok jobbat mondani, nagyon gyengére sikeredtek. Ez a autóvezetés-tanfolyam jó ötlet, mivel egy játékban sem láttam még, csak ne animációkban valósították volna meg. Sokkal jobb lett volna, ha a tényleges játék közben lehetne bekapcsolni, és így lenne egyfajta tutorial. Összességében nem tudom miért, de a



Screamer megnőtt a szememben, a Need for Speeddel egyetemben.

Hogy miért adta ki mégis a játékot az Electronic Arts? Hiszen az egyik legnagyobb szoftvercég a világon. Esetleg éppen azt akarta bizonyítani, hogy ő ilyet is megengedhet magának? Ki tudja? Ne háborgassuk a dicső múltat, inkább bizalommal forduljunk a jövő felé. Szeretettel várjuk a Nascar 3-at!

Iwo

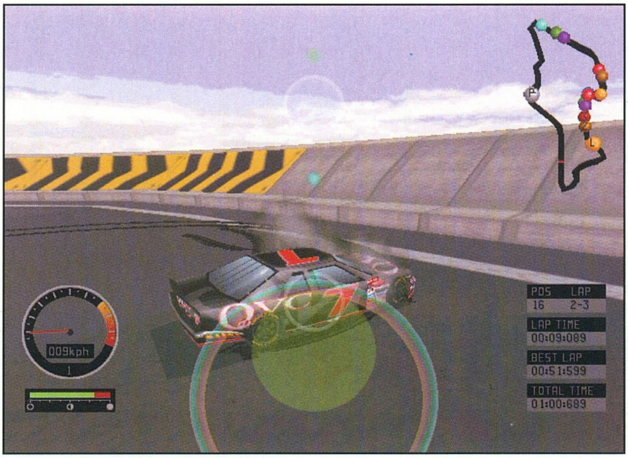


gyorsító ide, gyorsító oda: a sebesség mindent túlszárnyaló. Egy 133-as Pentiumon hardveres segítség nélkül is tökéletesen folyamatos volt. Ennek oka azonban nem a hirtelen megtáltosodott programozóknak köszönhető, hanem a modellezőknek. A játék nagyon kevés objektumot és textúrát használ, de annyira, hogy egy adott pályarészletet nagyon nehezen tudunk egy másiktól megkülönböztetni. Természetesen ez csak egy pályán belülre vonatkozik, szerencsére minden pályának sikerült külön ízt adni. Ellenben az autók kivitelezéséhez felhasznált textúrákon látszik, hogy tényleg sok munka fekszik bennük.

Az irányításban nincsen semmi különös, azonban vigyázzunk a száguldozással, mivel nagyon könnyen eljátszhatjuk a 720 (esetleg 900 vagy még nagyobb) fokos trükköket, azaz kanyarban nagy fékezés és erős kormánymozdulat előidézésével össze-vissza pöröghetünk, amely ugyan meglepően élvezetes dolog, csak a helyezésünkre lesz fölöttébb destruktív hatással.

nak a kocsituningolásra, sőt még jó sztorikat is elcsíphetünk. Ha mindennel megvagyunk, akkor irány gyakorolni!

A játék természetesen támogat mindenféle hardveres gyorsítót, amit ha be is kapcsolunk, akkor némivel emberibb külsővel fogunk találkozni (bár ez relatív). A köd lassan már alapelvárás lesz a 3Dfx támogatású alkotásokkal szemben, emellett egyre gyakrabban látjuk felbukkanni a valós idejű lens flare számolásokat, melyek egyelőre hagynak még kívánnivalókat maguk után, de legalább ott vannak. Kíváncsi vagyok, mekkorákat fogok majd nézni a Voodoo 2 új és kibővített effektekjein... Visszatérve játékunkra, nem tudom nem észrevenni, hogy



Más vélemény

Ha EA Sports, akkor NHL Hockey, ha NHL, akkor remek játék. Valami hasonlót vártam ettől a programtól is. Sajnos a (viszonylagosan) takaros külsőt gyenge, szinte játszhatatlan belsővel társították a szerzők. A kocsik mozgása a valós életre még nagyon távolról sem emlékeztet. Az ütközések, a sérülések, a kanyarodás, gyorsulás mind-mind idegesítően primitív.

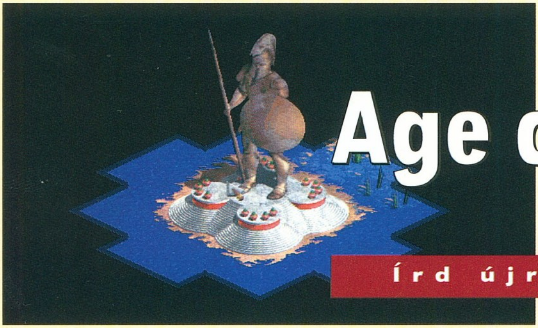
Végig úgy éreztem magam, mintha egy játékterem leglepusztultabb automatáján játszanék. Mindenesetre egy biztos: maradok az NFS-nél és az F1GP2-nél.

-csonti-

A multiplayer üzemmód evidens, nem lehetett kihagyni. A zene a standard elv alapján készült, tehát a ritmusosabb fajtából való. Az Andretti Racing mindenesetre érdekes egy darab, aki teheti, mindenképpen nézze meg!

Értékelés 76

Electronic Arts
Hardverigény: közepes
Extrák: multiplayer, 3Dfx
Demo a ZED 1998/2 CD-n



Age of Empires

tippek

Írd újra a történelmet

arra már a tutorial közben rájöhetünk, hogy ha egy pályán tudunk építkezni, és van jókora tenger is, akkor a győzelmet már a zsebünkben érezhetjük (3-4 próbálkozásból egyszer biztosan sikerül a csatahajóinkat maximumra fejleszteni, aztán jöjjön, aki mer). E taktikával a második campaign pályái is ledarálhatók, a két utolsó világban azonban már többnyire csak war galley-t építhetünk a gaz ellen triremekkel és siege ship-ekkel felfegyverzett hajóhadával szemben. Persze aki már igazi profi, az hamar rájön, hogy némi fa és arany fejében a tűzköpő (Goverment center), messzehordó (Goverment center, Marketplace) war galley-k már könnyen a vízbe fojthatják a legerősebb hajók legénységét is. A szárazföldi egységek közül eleinte mindenképpen az Academy-ben gyártható Phalanx-Hopplite-Centurion látszik a legerősebbnek, később, ha több pénzünk van, inkább fejlesszük ki a Barrack-ban a Swordman-ből a légiót. A harmadik campaignban már inkább a lovas íjászok dominálnak, a negyedikben pedig a jószerencse és az isteni gondviselés lesz a leghatékonyabb szövetségesünk... Most pedig nézzük sorra a nehezebb pályákon alkalmazandó ötleteket.



Az első campaign alatt többnyire célszerű azt tenni, amit a gép javasol (Scenario instruction, Hints). Azon a pályán, ahol egy ballisztát kell ellopnunk, működőképes ötlet, hogy a pap egy szál magában odatotyog, sorra átállítja az íjászokat, akik halomra lövik egymást, aztán jöhet az ostromgép. Az ilyen lopós pályákon a megszerzett cuccott többnyire vissza kell vinni a Town Center közelébe. Megjegyzendő, hogy artifact átállításához nincs szükség a papra, elég a közelébe sétálni valakivel. Sokat szívhatjuk a fogunkat még azon a pályán is, ahol a középső szigetre kell Town center-t és Guard towereket építeni. Az ember szépen felfejleszt mindent, teleépíti a szigeteket, a küldetés meg csak nem akar véget érni. Ilyenkor az lehet a gond, hogy már Catapult tower-t fejlesztettünk ki, és ezt – bár fejlettebb – a játék nem fogadja el Guard tower-ként.

A második világ első néhány küldetése nem sok problémát fog okozni (türelmesebbek próbálhatják kifogyasztani a gaz ellent erőforrásaiból, bár ez órákig is eltarthat), az I'll be back nevű pályán azonban problémáink lesznek (hiába, ez az Arnold mégiscsak kemény legény). A fő gond az, hogy mire visszaérünk a nagy haddal a középső földsávra, az ellenséges triremék leszedik a transportjainkat, így nem tudunk átkelni, és lerombolni a templomukat. Nekem úgy sikerült, hogy a transportokat szétszórtam és elbújtattam őket az öblökben. Egy megúszta, de ez elég volt. Az ellenséges táborban ne álljunk le mindenkivel harcolni, inkább a papokat intézzük el gyorsan, a mi papjainkkal pedig próbáljunk minél több ellenséget átállítani. Az én csapatom a győzelem pillanatában egyetlen, az ellenségtől átállt elephant archerből állt. Az ezt követő pályán a világért se kezdjünk el termelni, fejleszteni, vagy kereskedni. Csináljunk inkább néhány lovast (először Scout-ot), rohanjunk el velük délnyugatra, aztán ballagjunk vissza a megszerzett varázstárgyakkal. Az





Tippek

! Támadók ellen legjobb a ballista, defenzív ellenféllel szemben a katapult (sárkány ellen meg a sárkányfű).

! A legerősebb egységeket (Phalanx, Legion, Heliopolis, Heavy ballista...) csak akkor erőltessük, ha nagyon muszáj (bár egy korán kijövő Juggernaut azonnal megnyerheti nekünk az adott pályát).

! Saját egységet és épületet nem támadhatunk, így a felesleges parasztokat az ellenféllel kell leméságoltatnunk (vagy találjuk fel a Siegecraft-ot).

! A lovas íjászokat a gép sokkal hatékonyabban használja, mint mi („ki kattintgat gyorsabban"-verseny...).

! Minden funkció elérhető egy kétgombos egérrel, de a hotkey-ek ismerete nem árt (multiplayer-ben pedig egyenesen feltétele a győzelemnek).

! A catapult trireme-t ne nagyon erőltessük (a trireme simán kimanőverezi), ha sok az arany, inkább fejlesszük a trireme-t, vagy csináljunk juggernaut-ot.

! Hajókat nem lehet gyógyítani, katapultokat viszont igen.

! Nagyon durva a pap konvertáló képessége, főleg ha jól fel tudjuk tápolni (sajnos a 3. Campaign erre nem ad lehetőséget).

! Mindenképpen pusztítsuk el az ellenfél templomát és papjait, ha erre módunk van, a mieinket pedig védjük meg, sok esetben ez a pálya megoldásának kulcsa.

! Ha van papunk, az elefántok legyőzhetetlenek.

! Végső tipp: a gép által vezérelt csapatok nem kerülik meg a falakat, inkább nekiállnak elpusztítani, miközben a tornyaink ronggyá lőhetik őket. Ennek fényében álljatok neki a 4. Campaign-nak!



utolsó pálya nagyon nehéz lesz. Mindenképpen a tőlünk északra lévő falu elpusztításával kezdjünk, mert a velük való hadakozás túl sok erőforrásunkat emésztené fel később. Az első Wonder-t nekem két katapulttal sikerült lenyomni, a másik azonban sok fejtörést okozott, végül néhány katapult, phalanx, pap és az ellopott elephant archerek segítettek a probléma megoldásában.

A harmadik campaign-ra illik a „jó nehéz, de azért megpróbálom" megállapítás. Itt már csak ladikokat készíthetünk, sőt a szárazföldi egységek fejlesztésének is komoly gátjai lesznek (nincs +3 conversion range, elefánt). Az első két pálya nem okozhat gondot, ha a jól bevált (és a gép által is javallt) Strong navy + Priests kombinációt alkalmazzuk. A harmadik pályán nagyon vigyázzunk, nehogy a túlsó szigeten lévő kis sereg megsértődjön (esetleg elpusztuljon), mert akkor nem jön a konvertálandó transport ship. A várost az északi csücsökbe építsük, a központi szigetet kelet felé kerüljük meg, aztán pár katapult, meg hajó és máris miénk a győzelem. A következő pályán az imádság és a mázli segít a legtöbbet, a Great Hunt nevű viszont egy kis agyalással egyszerűen megcsinálhatjuk. A lovasokig irtsunk ki mindent, aztán robogjunk el a papokig. Fontos, hogy a papok közül minél többet tartsunk meg, mert a lopás néha sok HP-ba fog kerülni, amit lopás közben egy másik pappal visszagyógyíthatunk. Erre főleg az elefántoknál lesz szükség. A nagy katapultokat próbáljuk a még életben maradt lovasokkal legyűrni, a szigeteken pedig szép sorban keljünk át. A pálya végén próbáljunk minél több egységet a soraink közé állítani messziről (imádkozzunk, nehogy jöjjön egy kósza heavy catapult a part felé), aztán az elefántokkal rohanjuk a sarokba (a győzelemhez nem kell leverni mindent és mindenkit). A Lord of the Euphrates nevű pálya igazi nehézsége az erőforrások szűkössége lesz. Itt a lovas íjászok, a tornyok és a hajók a kulcsembereink. Próbáljuk minél előbb lenyomni az északi ellenséget és a másik kikötőjét. Csak ezen a pályán érdemes kifejleszteni a Siegecraft-ot, ugyanis a játék végére a parasztokon kívül nem sokan maradunk, ráadásul a tornyok ellen is nagyon jól használható.

Számomra az utolsó campaign küldetései és világa tűnik a legszimpatikusabbnak (mindig is csíptem a kis szűkszemű sárga turistákat, a nyers halat, meg az olvashatatlan karakterkészletet). Sajnálatos tény, hogy a küldetések nehézsége a szinte és a teljesen lehetetlen között ingadozik. Az első pályán kerülgessük az oroszlánokat, és ne törődjünk az északkeleten ácsorgó pappal (vak, így nem tud velünk jönni). Az ellenséges táborba az északi fal apró résén keresztül juthatunk be, az Oyabun rezidenciája a tábor északnyugati csücskében található.



A második pályán ne nagyon bonyolódjunk tengeri harcba - az ellenfélnek úgyis több hajója van -, a hadihajókat inkább a menekülő transzportok fedezésére használjuk. Ha már tudjuk, hol vannak a varázstárgyak, nem lesz gond. A harmadik pálya kulcsa a délkeleti aranybánya elfoglalása. Északnyugatra tegyünk két tornyot, fejlesszük fel a hajóhadat, aztán egy catapult triremével verjük le a tornyokat a szigetről. A negyedik pályán jó, ha elindulni sikerül, az ellenfeleken kezdettől látszik, hogy a vérünket akarják. Sok szerencsét...

A multiplayer ugyanaz a „ki kattintgat gyorsabban" verseny, mint a real-time stratégiáknál általában lenni szokott. Jó tudni, hogy az összes ellenfél legyilkolászásán kívül egy Wonder felépítésével és 2000 éven át tartó védelmével is győzünk. Multiplayer-t több gép irányította játékos ellen is játszhatunk. Itt egy kicsit jobban lehet érezni a nehézségi fokozatok közti különbséget (a campaign-okban általában a pálya okazza a nehézségeket).

Hangyaboy



Steel Panthers 3

tippek

Párducok, vagy amit akartok

a következőkben megpróbálok segítséget nyújtani mindazoknak, akik először kóstolgatják a stratégiai játékok ezen gyöngyszemét. De őszintén remélem, hogy néhány résznél az öreg (sivatagi) rókák is hasznos tippekre fognak akadni.

Kezdjük rögtön a legkeményebb dióval, a hadjáratokkal! Az első vásárlási fázis az összes további lehetőségünkre nagy befolyással lesz, így gondosan kell eljárnunk. Nagyon fontos megemlíteni, hogy a későbbi ütközetek között az alap hadseregünk számát már nem tudjuk változtatni. Minőségüket is csak az adott kategórián (gyalogság, páncélos stb.) belül. Tehát elsőre ne a legmodernebb tankokat és legnagyobb ütegeket vásároljuk össze, mert a fejlődésünket ebben az esetben el is felejthetjük. Másik sarkalatos probléma a fegyvernemek közötti arányok eltalálása. Erre nem szeretnék szentírás jellegű tanácsot adni, mert ez egyéni ízlésétől függő kérdés. Annyi tanácsot azért érdemes megfogadni, hogy teljesen ne hanyagoljuk el egyik kategóriát sem, mert könnyen előfordulhat, hogy némely csatát csak az ominózus fegyvernem képviselői tudnának eldönteni. A vegyes összetételű brigádok vásárlása jó ötlet lehet, mert így egymást kiegészítő egységekhez jutunk és ráadásul a motorizált egységeknél a megfelelő számú szállító alkalmatosságról is gondoskodnak helyettünk.

Ha kedvünkre bevásároltunk, akkor máris jöhet a következő dilemma: egységeink elhelyezése a térképen. Itt a mesterséges intelligencia csődjéről tudok beszámolni, mert elég borzasztóan tudja felpakolni a gép az egységeinket. Lehet, hogy nyerni szeretne a kis huncut? Tehát ragaszkodjunk a személyes elhelyezéshez. Itt a leglényegesebb, hogy a csata beállítottságának megfelelően helyezzük el az egységeket. Azaz támadásnál szinte mindenki mehet az első vonalba harcolni, míg védekezésnél, jobb ha több védőövet alakítunk ki. Egyféle egységnek azonban mindig biztos helye van: ez pedig a tüzérség. Őket igyekezzünk az ellenségtől legmesszebb lévő védett helyekre telepíteni, mert a lőtávval nincsen gond (általában belövik az egész pályát) és így legalább a szárazföldi egységektől meg lesznek óvva. Miután végeztünk az elhelyezéssel még egy életbevágóan fontos dolgunk akad. Soha ne feledkezzünk meg a lehetőség szerinti 4 elsődleges célpont koordinátáit megadni tüzéreinknek (preplan bombardment)! Ennek segítségével játék közben nem kell teljes köröket várnunk a „megrendelt" ágyúzásra vagy bombázásra, hanem saját akciónk végén azonnal érkezik az égi áldás. Ennek magyarázata az, hogy 4 hexa adatait rögzítik és nem kerül extra időbe a koordinátákra való ráállás. Értelemszerű, hogy elsődleges célpontoknak olyan helyet adjunk meg, melyek környékén valószínűsíthető az ellenséges tevékenység. Nem véletlenül írtam környéket, mert nem csak a kijelölt hexát tudjuk villámsebesen megsoroztatni, de – apró időkülönbséggel – a körülötte található területet is. Hiszen ilyenkor csak jelentéktelen módosításokra van szüksége a tüzéreknek, pilótáknak.

A csaták során a legmeghatározóbb tevékenységünk nem a harc lesz, hanem a felderítés. Ugyanis egységeinket nagyon könnyen veszteséglistára küldhetjük az óvatlan manőverezéssel. Általános érvényű az a tény, hogy a gyalogosok a legalkalmasabbak az ellenfél felfedezésére, őket követik a helikopterek és felderítő járművek, majd a sort a behemótok, a páncélosok zárják. Mivel a bakák mozgáspontja kínosan kevés, így a szöcskék lépnek elő a felderítés kulcsfiguráivá. Persze csak ott, ahol mód van a bevetésükre. Minden kört kezdjünk azzal, hogy az elfoglalni kívánt területet átfésüljük helikoptereinkkel, esetleg felderítő egységeinkkel. Átfésülésen itt nagyon alapos, hexáról hexára történő vizsgálódást értek, mert gyakran előfordul, hogy légi járőreink még a szomszédos mezőn lévő ellenséget sem fedezik fel. Sőt, néhányszor még a közvetlen alattuk lévő egységeket sem jelentették! Ezek után boldogan odamasíroztam egy szakasz gyalogossal és igencsak meglepődtem, amint heves géppuskatűz fogadta őket. A látási viszonyokat természetesen befolyásolja a terep és a harcok során keletkező füst is. Füstöt egyébként a menekülő egységek is szívesen alkalmaznak gyáva akciójuk fedezésére. Nem meglepő módon, támadáskor is hasznosítható a mesterséges köd, mert ha nem is ápol, de hatékonyan eltakar.





Ha végre-valahára megtudjuk, hogy kire is kell lőni, akkor sem eshetünk nekik fejetlenül, mert ez nem amerikai akciófilm: itt a csúnya, gonosz ellenség vissza is tud ám lőni! Szóval nem árt kicsit megpuhítani az ellent, főleg az erdőkbe beásott gyalogságot nehéz máshogy eliminálni. Előételként adjunk nekik zárótüzet a tüzérségtől és/vagy napalmot a légierőtől. Folytassuk távolsági fegyverek adagolásával, elsősorban páncélosokra és géppuskásokra gondoljunk. Ezt fűszerezhetjük egy csipet helikopter támadással, majd fejezzük be a mókát a gyalogság rohamával és közelharccal. Desszertként üldözhetjük a menekülő ellenséget bármivel, amivel akarjuk. Nagyon fontos a sorrend! Ugyanis a beásott ellenfél a fegyverei hatókörébe érő egységeinket megsorozza és ez könnyen okozhatja a kérdéses egység adott körében elhasználható akcióinak elvesztését. Minden egyes támadás ezzel szemben növeli az ellenfél rendezetlenségét, zavarodottságát (suppression). Ennek az értéknek az emelkedése pedig a lövési lehetőségek elvesztését, mozgásképtelenséget vagy pánikszerű menekülést is eredményezhet. Ezért kell először távolsági fegyvereket alkalmazni és csak a megzavart, fáradt ellenfél közelébe szabad engedni embereinket. Másik oldalról viszont nekünk pont a pánikot kell elkerülnünk egységeink között. Erre a feladatra a szakaszok parancsnokai alkalmasak. Ők általában lehetőséget kapnak minden körben, hogy rendezzék soraikat (rally). Megjegyzem, ez az akció *ingyenes*, tehát soha ne feledkezzünk meg a használatáról. A legpraktikusabb jobb klikket használnunk az ikonon, mert ekkor addig próbálkozik a parancsnok, amíg el nem rontja az ehhez tartozó képesség-próbáját. Egyszeri siker egyébként felezi a zavarodottság (suppression) értékét. Nagyon hasznos ebből a szempontból, ha az egység mellett magasabb rangú parancsnok is tartózkodik, mert a szakaszvezető sikertelensége esetén ő is próbálkozhat a katonák ráncba szedésével.

De szenteljünk pár szót a névadó egységeknek is. A páncélosok még mindig a csatatér urai, de az előző részekhez képest az ellenük alkalmazott védekezési módozatok is felerősödtek. Így nem árt külön figyelemmel kezelni legerősebb egységeinket. Egyik legkézenfekvőbb – bár kétségtelenül nem túl erkölcsös – módja a védelem erősítésének, ha gyalogosokat pakolunk a járműveinkre. Ilyenkor, ha tűz alá vesznek először a csimpaszkodó emberek kapják az adagot és tankjaink általában épp bőrrel megússzák. Persze a módszernek a lassabb gyalogosok szállításában is van szerepe. Páncélosaink Achilles-sarka a hátsó részüknél található. Általában lényegesen kevesebb páncélréteg védi ott a járművet. Feladatunk tehát, hogy fedezzük a tankok hátát és lehetőség szerint kerítsük be az ellenfelet. Abban az esetben, ha az ellenség rossz irányba, azaz a tankjaink vagy tankelhárító egységeink felé néz, akkor támadjuk meg az ellenkező oldalról valamilyen alacsony pontértékű egységgel. Erre a buta tank általában megfordul viszonozni a tüzet és voilá... máris a szebbik felét mutatja lövegeinknek!

Légicsapásnál és tüzérségi támadásnál egy a lényeg: ne legyenek a közelben (egy-két hexa) saját egységek. Ellenkező esetben, Murphy bácsi törvénye elég gyakran életbe lép és pilótáink halálos pontossággal ritkítják meg saját tankjainkat. Ha már a légi támogatásnál tartunk, ez is, mint oly sok más akció, parancs-pontba (orders) kerül. Ezeket az adott egység parancsnokai növelik körönként és ezekből kell gazdálkodnunk egységeink irányítása során. Például ha nem a végcélként megadott terület felé akarjuk mozgatni a szakaszt, ezt csak 2 parancsnoki pont felhasználásával tehetjük meg. Jellemző a játék alaposságára, hogy ha egységünk nem áll megfelelő kapcsolatban a felettesével (közvetlen fizikai vagy rádión keresztül történő), akkor *nem* adhatunk neki új parancsot. Magyarán, ha védekezést rendeltünk el, akkor a kapcsolat megszakadásával ők az idők végezetéig ott fognak szobrozni.

Remélem, hogy ennyi segítség elégnek bizonyul és sokak tetszését elnyeri ez a páratlan program.

-csonti-

Mortal Kombók

Brutality-k és fatality-k

ezen az oldalon a Mortal Kombat Trilogy-hoz szeretnénk némi segítséget nyújtani. Főként az új karakterekre fektettük a hangsúlyt, de emellett megtalálható mindegyik karakter új kivégzésének, a Brutality-nek a kivitelezési módja, valamint a harmadik részből kihagyott karakterek kombói is (az összes innen kimaradt mozgáskombináció megtalálható a ZED CD-n az EGYEB/MORTAL könyvtárban) Némi jelmagyarázat : A HP jelöli a nagyütést, az LP a kicsit. Ugyanígy a rúgásoknál, van HK és LK. A BL a védés (block), az R pedig a futás (run). A mozgások és kivégzések neveit inkább nem fordítottuk le, mert feleslegesnek tartottuk. A kombók kivitelezése némi gyakorlást igényel (főleg a Brutality), de azért nem ördöngősség. A lényeg, hogy a billentyűk leütését próbáljuk meg minél inkább egymásba "csúsztatni", azaz ha egy kombó például úgy kezdődik, hogy LK, LK, HP..., akkor a második kisrúgást egyszerre kell megnyomnunk a nagyütéssel, így lesz folyamatos az ütéssorozat. Ahol muszáj ezt így tennünk, ott ezt egy „+" karakterrel jelöltük. Lássuk a medvét, elsőként az új karaktereket:

ERMAC

Plasma Blast: D, B+LP
Telekinetic Slam: B, D, B+HK
Teleport Punch: D, B+HP
Fatality 1: Decapitation - R, BL, R, R, HK (közelről)
Fatality 2: Telekinetic Slam - D, U, D, D, D, BL (közelről)
Stage Fatlity: R, R, R, R, LK
Babality: D, D, B, B, HP
Friendship: Bunny - F, F, F, HP
Animality: Frog - B, B, F, F, LK (közelről)
Brutality: HP, LP, BL, HK, LK, BL, HP, LP, LK, HK
Kombo1: 5 Hits - 30% - HP, HP, B+LP, HK, LK
Kombo2: 4 Hits - 23% - HK, HK, LK, B+HK
Kombo3: 4 Hits - 19% - HP, HP, B+LP, D, F+LP
Kombo4: 2 Hits - 15% - HK, LP (vagy LK, LP)

JADE

High Boomerang: B, F+HP
Middle Boomerang: B, F+LP
Low Boomerang: B, F+LK
Returning Low Boomerang: B, B, F, LP
Green Glow Kick: D, F+LK
Projectile Invincibility: B, F+HK
Fatality 1: Shake and Bang - U, U, D, F, HP (közelről)
Fatality 2: Staff Pit - R, R, R, BL, R (közelről)
Stage Fatality: B, F, D, R
Babality: D, D, F, D, HK
Friendship: Pogo-Stick - B, D, B, B, HK
Animality: Cat - F, D, F, F, LK
Brutality: LK, HP, LP, HK, HK, LK, BL, BL, HP, HK
Kombo1: 4 Hits - 22% - HP, HP, D+LP, D+HP
Kombo2: 4 Hits - 23% - HK, HK, LK, B+LK
Kombo3: 7 Hits - 25% - HP, HP, D+LP, LK, HK, LK, B+HK

NOOB SAIBOT

Black Shadow Orb: D, F+LP
Teleport Slam: D, U
Shadow Throw: F, F+HP
Fatality1: Shadow Orb Explosion - B, B, F, F, HK (fél képernyő távból)
Fatality2: Ultra Teleport Slam - D, D, U, R (Közelről)
Stage Fatality: D, F, BL
Babality: F, F, F, LP
Friendship: Bowling - F, F, B, HP (a képernyő másik végéből)
Animality: Aardvark - B, F, B, F, HK
Brutality: LK, LP, BL, LK, HK, HP, LP, BL, LK, HK
Kombo1: 4 Hits - 22% - HP, HP, LP, HK
Kombo2: 4 Hits - 23% - LK, LK, LK, LK

RAIN

Lightning Bolt: B, B+HP
Control Ball: D, F+HP
Mega-Roundhouse: B+HK
Fatality1: Reverse Uppercut - F, F, D, HP (közelről)
Fatality2: Death by Lightning - D, D, B, F, HK
Stage Fatality: F, D, F, LP
Babality: F, B, B, HP
Friendship: Rain for Flowers - F, F, F, LP
Animality: Elephant - BL, BL, R, R, BL (közelről)
Brutality: HP, BL, LK, HK, BL, LK, HK, BL, HP, LP
Kombo1: 4 Hits - 22% - HP, HP, LP, HP
Kombo2: 5 Hits - 24% - HK, HK, LK, HK, B+HK

HUMAN SMOKE

Hook: B, B+LP
Teleport Punch: D, B+HP (levegőben is)
Air Throw: BL (levegőben)
Fatality1: Teleport Decapitation - R, BL, R, R, HK (fél képernyő távból)
Fatality2: Inviso-stretch - F, F, B, R
Stage Fatality: F, U, U, LP
Babality: B, B, F, R
Friendship: No Smoking - D, F, F, F, R (közelről)
Animality: Porcupine - F, F, F, B, HK (fél képernyő távból)
Brutality: HP, BL, LK, HK, HP, HK, HP, HK, LP, LK
Kombo1: 2 Hits - 15% - LK.LP
Kombo2: 4 Hits - 23% - LK, HK, LK, B+HK
Kombo3: 4 Hits - 24% - HP, HP, HK, B+HK

MOTARO (ha máshogy nem megy)

Fireball: LK 3 másodpercig.
Grab and Punch: F, F, F, HP
Teleport: D, B, HK
Fatality1: Ultimate - F, F, F, HK

BARAKA

Brutality: HP, HP, LP, LP, BL, HK, HK, LK, LK, BL
Kombo1: 5 Hits - 27% - HK, HK, HP, B+HP, F+HP
Kombo2: 4 Hits - 21% - HP, HP, B+HP, F+HP

JOHNNY CAGE

Brutality: LK, HK, LP, HP, HK, HK, HP, HP, LP, HP
Kombo1: 5 Hits - 27% - LK, LK, HK, LK, LK
Kombo2: 4 Hits - 17% - HP, HP, LP, D+LP

KITANA

Brutality: HP, BL, HK, BL, LK, BL, LP, BL, HP, BL
Kombo1: 4 Hits - 23% - HK, HK, LK, B+HK
Kombo2: 4 Hits - 25% - HP, HP, B+LP, F+HP

MILEENA

Brutality: LP, LP, HP, BL, HK, LK, HK, BL, HP, LP
Kombo1: 4 Hits - 22% - HP, HP, U+LP, D+LP
Kombo2: 4 Hits - 23% - HK, HK, U+LK, D+HK
Kombo3: 6 Hits - 30% - HP, HP, HK, HK, U+LK, U+HK

RAYDEN

Brutality: HP, LK, LK, LK, HK, LP, LP, LP, BL, BL
Kombo1: 3 Hits - 19% - LK, LK, B+HK
Kombo2: 4 Hits - 27% - HP, HP, LP, LP
Kombo3: 4 Hits - 31% - HP, HP, LP, B+HP

REPTILE

Brutality: BL, HK, HK, BL, HP, LP, LK, LK, BL, LP
Kombo1: 3 Hits - 26% - HP, HP, D+LP
Kombo2: 3 Hits - 21% - HK, HK, B+HK
Kombo3: 4 Hits - 24% - HP, HP, HK, B+HK

SCORPION

Brutality: HP, BL, HK, HK, LK, HK, HP, HP, LP, HP
Kombo1: 3 Hits - 21% - HP, HP, U+LP
Kombo2: 4 Hits - 24% - HP, HP, HK, B+HK
Kombo3: 4 Hits - 23% - HK, HK, LK, LK

Egyéb Brutality-k

CYRAX: HK, HP, HK, HK, HP, HK, HP, HK, LK, LP
JAX: HP, HP, BL, LP, HP, HP, HP, BL, LP, HP
KABAL: BL, LK, LK, LK, HK, LP, LP, LP, HP, LP
KANO: LP, BL, LP, HP, BL, HK, LK, BL, HK, LK
KUNG LAO: LP, LK, HK, BL, HP, LP, LK, HK, BL, HP
SHEEVA: LP, BL, LK, HK, BL, HK, LK, BL, LP, HP
SINDEL: BL, LK, BL, LK, HK, BL, HK, LK, BL, LP
STRYKER: LP, HK, LK, HP, LP, LK, HK, HP, LK, LK
LIU KANG: LP, HP, BL, LK, HK, LK, HK, LP, LP, HP
NIGHTWOLF: HP, HK, LK, LK, BL, BL, LP, LP, HP, HK
SEKTOR: HP, BL, BL, HK, HK, LK, LK, LP, LP, HP
SHANG TSUNG: BL, BL, BL, LK, HP, LP, LP, BL, BL, BL
SMOKE: LK, LK, HK, BL, BL, LP, LP, HP, HP, BL, BL
SUB-ZERO: LP, HP, BL, LK, LK, HK, HK, LP, HP, LP

14.010 Ft- helyett csak 8.990 Ft-ért

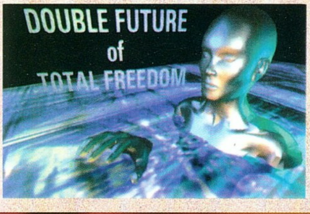
Kedvezményes ZED előfizetési akció 1998. március végéig!

Szinte hihetetlen, de mégis lehetséges, Tiéd lehet a ZED 1 éves előfizetése (11 x 992 = 10.912 Ft), a 6 órányi Deathmatch játék (6 x 350 = 2.100 Ft), és az ajándék CD (998 Ft), azaz összesen 14.010 Ft, ha most előfizetsz a ZED-re 1 évre csak 8.990 Ft-ért!
Most 14.010 Ft helyett CSAK 8.990 Ft-ért!!! A befizetett összeg levásárolható a BASE Software Discount áruházban (Bp.VII.Dob u.45.) és megkapod a Deathmatch-ben a 6 órányi ingyen játékot, valamint a szerkesztőségtől postán az ajándék CD-t is!
Valahol a lapban elrejtettünk egy sárga csekket, segítségével előfizetheted a ZED magazint, sőt visszamenőleg 899 Ft-ért megrendelheted az első két lapszámot is, ha lemaradtál róla. Az előfizetés díja 1 évre 8.990 Ft, félévre 4.990 Ft, negyedévre 2.590 Ft. Az előfizetés díja természetesen befizethető hagyományos Belföldi Postautalványon - amely bármely Postahivatalban kérhető -, fizethető átutalással a 11711041-20787787-es bankszámlaszámra, és elő lehet fizetni a szerkesztőségben (Bp.XI.Diószegi u.39..C.ép.I.em.151.), a BASE-ben (Bp.VII.Dob u.45.), valamint a Virtual World üzleteiben (címeket ld. a hirdetésben), és a Deathmatch játékteremben (Bp.VIII.Rákóczi u.9.) is.

A BASE Software Discount áruház ajándéka a ZED előfizetőinek.
Az előfizetési csekkel felkeresve a BASE Software Discount áruházat. *1072 Bp., Dob u.45. Tel.: 351-8395*, ajándék kreditkártyát kapsz, feltöltve az előfizetés összegével.
A kreditkártya feljogosít arra, hogy az előfizetés árát levásárold a BASE-ben. Ha élsz a lehetőséggel, a ZED-et végül is

ingyen

kapod 1 éven át!!!



A DEATHMATCH

játékterem ajándéka a ZED előfizetőinek!

A decemberben megnyílt DEATHMATCH játékterem vezetősége a ZED minden előfizetőjének ingyenes játéklehetőséget biztosít 1998. március végéig a következők szerint:

Előfizetés	Ingyen játék
1 év	6 óra
1/2 év	4 óra
1/4 év	2 óra

Így akár

2.100 Ft-ot

is megtakaríthatsz!!!

Nincs más teendőd, hozd magaddal az előfizetést igazoló csekk feladóvevényét, és már játszhatsz is!

Cím: 1088 Budapest, Rákóczi út 9. (az udvarban)

Ajándék MegaMusicMix 2. CD a ZED előfizetőinek!
Mindazok, akik 1998. március 06-március 31-ig előfizetnek a ZED-re (negyedévre, félévre vagy 1 évre egyaránt) ajándékba kapják a ZED 98/1. számában is bemutatott MegaMusicMix zenei válogatás 2. részét!
Az ajándék értéke:

998,- Ft!!!



Akciós ajánlatunk csak 1998. március 31-ig érvényes!!!

Cheat-rovat

Ha másképpen nem megy...

NHL '98

A kódokat játék közben gépelhetjük be:

NHLKIDS - A játékosok kisgyerek méretűre zsugorodnak
HOMEGOAL - A hazai csapat gólt kap
AWAYGOAL - A vendégcsapat gólt kap
PENALTY - Kiállítás
INJURY - Sérülés
VICTORY - Tűzijáték a pálya felett
CHECK - Tömegverekedés
GRAB - Tömegverekedés botokkal
STANLEY - Szezonvégi video



Starfleet Academy

Néhány trükk a játék problémásabb részeihez:

- A hetedik küldetésben az első csata után gépeljük be: ****TIBERIUS, majd menjünk a bázis közelébe, így újratölthetjük fegyvereinket.
- Omega 12-300-ban, extra erejű fegyvereket kapunk, ha begépeljük: $PUNISH
- Romulan-t a MERCURY szó begépelésével ölhetjük meg a játék végén, míg Sherak eliminálásához a Smugglers Den-ben a $->ME begépelése segít.

Take No Prisoners

- Juggernaut - Isten mód
- Wraith - Falonátjárás

Fallout

A következő módszerrel elérhetjük, hogy a harcban végtelen mennyiségű körünk jöjjön egymás után.

1. Váltsunk harci módba.
2. Vegyünk a kezünkbe lőszert (csak lőszert, fegyvert ne!).
3. Menjünk közel egy ellenséghez, és kattintsunk rá, mintha lőni akarnánk.
4. Célpontunk a mamánk felől érdeklődik, majd ismét mi jövünk.

Total Annihilation

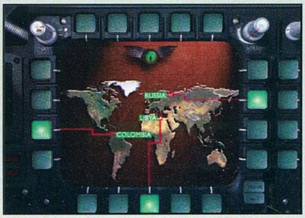
Nyissuk meg a chatline-t, majd próbálkozzunk a következő kódokkal (egy + jelet kell eléjük írni, pl. „+radar")

notoktobuild, oktobuild, SHOT, BECARRIED, QueryTertiary, QuerySecondary, QueryPrimary, AimFromTertiary, AimFromSecondary, AimFromPrimary, SweetSpot, QueryNanoPiece, numtables,TABLEINFO, los, numlines, TABLE%d, line%d, Zbuffer, Feature, TreeDeath, SelBoxes, Search, SeaLevel, Reload, Profile, Move, MemDump, Mem, BurnOne, BurnAll, BigBrother, Assign,NoEnergy, NoMetal, HalfShot, DoubleShot, Ilose, IWin, Kill, NetStats, Clock, Radar, MusicMode, Light, Shadow, AntiAlias, Sound3D, CDStop, CDPlay, ScrollSpeed, Contour, NoShake

AHX-1

A logon képernyőn gépeljük be: VIPER. Így rögtön a játék elején bármelyik küldetést kiválaszthatjuk.
További cheat-ek, melyeket játék közben aktiválhatunk

[Alt] + [I] Sérthetetlenség
[Alt] + [L] Fegyverek újratöltése
[Alt] + [R] Sérülések megjavítása
[Alt] + [A] Minden célpont megjelenik a radaron
[Alt] + [Q] Realisztikus és arcade mód közötti váltás
[Alt] + [K] Kikapcsolja a füstöt
[Alt] + [J] Kiírja a játék sebességét (FPS)



Fallen Haven

A kódokat a játék indításakor paraméterként kell megadni (pl. Fallen.exe MQCASH).

- MQWIERDSTUFF új egységek építésére nyílik lehetőségünk a barakkokban.
- MQCASH [Ctrl] + [+] illetve [Ctrl] + [-] billentyűkkel növelhetjük/csökkenthetjük pénzünk mennyiségét.



Hardwood Solitarie 2

- DEJA VU: Újra az éppen aktuális leosztásból játszhatunk
- HWNOSHUFF: Kapunk egy új leosztást, majd újra és újra abból játszhatunk

Katharsis

Az egyes pályákhoz tartozó kódok a következők:
1-1 : BEE
1-2 : SHIELD
1-3 : WHIRLWIND
1-4 : ELECTRICITY
2-1 : BOMBSHELL
2-2 : BORER
2-3 : SWITCH
2-4 : HEAT
3-1 : LEVIATHAN
3-2 : RAINBOW
3-3 : SPRINGER
3-4 : BAD DREAM
4-1 : ANTENNAE
4-2 : SLEDGEHAMMER
4-3 : CAVITY
4-4 : BULLET RAIN
5-1 : GIANTS
5-2 : PRIME TEAM
5-3 : XL SHIPS
5-4 : BLOOD BATH

Constructor

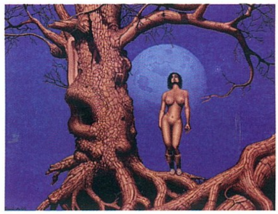
Ha túl sok „fekete pontunk" van, a következő módon megszabadulhatunk tőlük: építsünk egy kétszintes házat, és adjuk ki a punkoknak. Egy idő után elkezdenek sírni a magas bérletárak miatt. Most jön a móka: csökkentsük drasztikusan a lakbért (kapunk egy csomó „fehér pontot", majd emeljük fel ismét (nem történik semmi), csökkentsük újra stb). Ezzel a módszerrel juthatunk egyszerűen rengeteg pénzhez is, hiszen a „fehér pontokat" át lehet váltani készpénzre.

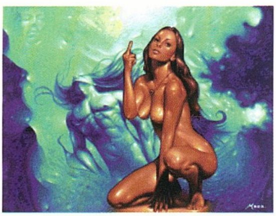
Hancu











69. oldal





Levelezés

Főszerepben: az olvasók és Zed

Babós Gábor

Üdv Zednek és a szerkesztőségnek!

Üdv Néked is, kedves Gábor!

Szerintem az újság marhajó. Nincs az a CD mánia, hogy mindent – még a cikkek nagy részét is – a CD-n lehet csak elolvasni. Hiszen egy unalmas angol órán nem lehet a CD-re nyomott írásokat böngészni.

De nehéz helyzetben van ilyenkor az, aki a levelezési rovatot írja. Mert most mit mondhatok egy ilyen dícsérő mondatra. Mégsem hurrázhatok, hogy az olvasótábor iskolás tagjai angol órán ZEDet olvasgatnak. Örülök annak, hogy ZEDet olvasol, és vegyük úgy, hogy ezt az angol órás részt nem hallottam.

Nagyon jó ötletnek tartom, hogy az újságnak van egy „külön bejáratú kabalája", mely sorra feltűnik az oldalakon.

A leveleket olvasgatva egyre inkább az az érzésem, hogy többeknek tetszik szerény személyem jelenléte, és kisebbségben vannak azok, akiket idegesít.

DE!!! (most jön a kritika)

Ici-picire húzzuk össze magunkat... ☺

A CD-hez tartozó HTML-ben, a játékok leírása mellett található installálás egy nagyon jó ötlet, csak kár, hogy nem müxik. Erről a mellékelt HIBA.BMP is tanúskodik. Gondolom, a korong lóhalálában készült, ezért nem maradt idő a kipróbálásra.

Ezt a levelet még az első számról írtad. A későbbi számokban már reméljük, az eddiginél is kevesebb hiba lesz. Az említett hiba egyébként csak a Netscape 3-as verziójával fordult elő, de van rá megoldás, lásd a kererendszer Help oldalát!

Az újságban szerintem eléggé szét vannak „hányva" a vélemények. Ne értsétek félre, mert jó, hogy több vélemény is szerepel egy játékról, de annyira szét van szórva az aktuális két oldalon, hogy az már eléggé rendetlen hatást kelt.

Ezt továbbítom a tördelőnek...bár nekem tetszik, ahogy csinálja az oldalakat.

Ui: Boldog karácsonyt és sikerekben gazdag új évet kívánok a szerkesztőségnek és Zed cicusnak.

Hmm, tudod, hogy most nyertél egy jópontot? ☺

Zicci

Egy negatívum, amit fel tudok hozni, hogy a cd tokja, az a műanyag bugyi nagyon csúszós és mindig kiesik belőle a cd. Ezt, ha lehet, cseréljétek le! Köszi!

Más tokban nem igazán fér bele az újságba a CD. Esetleg lehetne papír tok, de az meg nem bírja a strapát. Szerintem a legjobb megoldás az, ha otthon kiveszed a műanyag tokból a CD-t és egy dobozba teszed.

A legjobban a GAGBOY és a FLY játékok tetszettek! Számomra az utóbbi idők legjobb játékai ezek voltak! Ha lehet, tegyetek fel mindig valami hasonlóan mókásat!

A FLY döbbenetesen nagy sikert aratott. Sokan mondták, hogy fuj, de azért játszottak vele...☺ Remélem, valami hasonlóan vicces játékot mindig találunk a cd-n.

Varga Gábor

Az előfizetési akciótok szuper, csak ezt a „levásárolhatóságot" nem teljesen értem, kérlek, világosítsatok föl!

Az előfizetés értékét a BASE-ben levásárolhatod. Azaz a játék árát nem kell teljesen kifizetned, csak egy részét.

Most jut eszembe, ez az 1998/1. szám volt 1997. decemberében. Az 1998/2. pedig '98 januárjában fog megjelenni? Hogyisvanez?

Úgyisvanez, hogy az első szám alig valamivel karácsony előtt jelent meg, ami már az év vége. Legelső szám meg ünnepek...szóval nem voltunk biztosak abban, hogy mindenhova eljut még decemberben. És mégis csak jobban néz ki, hogy új év – új lap. A februári szám február második hetében jelenik meg és márciustól a hónap első hetében várhatjátok a magazint.

Tóth Krisztián

Külön szimpatikus az újságotokban az, hogy nincs benne annyi hardware teszt, hanem csak tiszta játék tesztek. Mert hogyha valaki hardware teszteket akar olvasni, annak ott vannak (...) más újságok. De ez, amit most ti csináltatok pont az én igényeimet elégíti ki a játékokkal kapcsolatban, és szerintem ezzel nem vagyok egyedül.

Nagyon is igaz, hogy ezzel nem vagy egyedül. Véleményedet azért idézem a levelezési rovatban, hogy ország-világ lássa: ez az egyik oldal véleménye. Legalább ugyanennyien (ha nem többen) vannak azok, akik hiányolják a „nehezebb fajsúlyú" írásokat, hardver teszteket, sőt, operációs rendszerek leírását. A ZED csapata igyekszik mindkét tábornak kedvezni, ezért valamennyi (nem sok) hardverrel kapcsolatos írás minden számban lesz.

Van-e arra mód, hogy mondjuk, csak fél évre fizetek elő, és 2 hónap múlva ki szeretném egészíteni az előfizetésemet fél évről egész évre, akkor ugye 2395 forintot kell még hozzátok befizetnem?

Bármi is lehetséges, de hogy mennyivel kell kiegészíteni, azt csak akkor tudjuk megmondani, mert a mostani kedvezményes előfizetés akció március 6-ig tart.

A másik kérdésem pedig az lenne, hogy abban az esetben, ha külföldre költözöm (Kanada) utánam tudjátok-e küldeni az újságot, és ha igen, milyen plussz költségekkel jár ez?

Utánad tudjuk küldeni.

Szalóky Bálint

Előfizettem a PC ZED-re, akkor még nem jelent meg egy szám sem az újságosoknál. Nem tudom, hogy az előfizetésem (amely az 1998-as évre szól) tartalmazza-e ezt az első számot, vagy sem? Kérlek, válaszoljatok!

Ez úgy megy, hogy ha kéred, akkor tartalmazza, ha nem, akkor nem. Akinek hasonló problémája van, az telefonon vagy levélben tudassa a szerkesztőséggel, hogy kér-e első számot vagy sem.

A CD-re rányomhatnátok a teljes tartalmát, nem csak egy-két játékot (a külföldi lapok is ezt csinálják, kis betűvel kifér).

Köszi, az ilyen tippeket szívesen továbbítom az illetékeseknek.

Children

A leírások nem valami részletesek. Például a Total Annihilation leírásban egyáltalán nem tértek ki az egységek és az épületek jellemzésére. Leírjátok a keretörténetet,

dícsérítek a grafikát, a zenéről nem valami fényes a véleményetek.

A cikkek részletessége körül mindig nagy vita van. Ahogy érszrevehettétek, az újságban a játékismertetők vannak többségben, egy számban csak néhány igazán részletes végigjátszás szerepel. A két oldalas játékismertetőkkel a figyelmeteket szeretnénk felkelteni. Annyi program van manapság a piacon, hogy nem csak megvenni, de megnézni sem lehet mindet. A választást szeretnénk megkönnyíteni. A szerkesztőség nem híve annak, hogy minden játékról részletes leírás készüljön. Nem vagytok Ti a fejetekre ejtve, nem kell minden lépést a szátokba rágni. Hol maradna akkor a játék öröme? De van egy ötletem! Ha kész lesz a home page-ünk, akkor lehetne ott egy rész, ahol Ti segíthetnétek egymásnak, ha valaki elakad, megbeszélhetnétek különböző játékok, egyes pályák, küldetések nehézségeit. Időnként a ZED csapat tagjai is megoszthatnák velünk a gondolataikat, ötleteiket, vagy kérdéseiket. Na, mit szóltok? Várom a véleményeiteket és ötleteiteket!

Várom már a következő számot, amiben remélem, a leírások részletesebbek lesznek.

Kívánságod teljesült, ha nem is 100 százalékosan, hiszen már a februári számban több, részletes leírást, végigjátszást találhattál.

Vonzae

A cikkek tetszenek. Annak is örülök, hogy van levelezési rovat. Nincs home paged? Ha lenne, az jó lenne, mert oda lehetne olyan dolgokat tenni, ami már nem fért bele a lapba. Vagy mondjuk, ha időd engedné egy beszélgetőt. Ott lehetne veled csevegni. A neten már vannak beszélgetők, de egyik sem tökéletes.

Már fentebb leírtam az ötletemet, hogy a készülőben levő home page-en csináljunk valami beszélgetős részt, ahol Ti is beszélgethettek, ismerkedhettek egymással, és én is szívesen részt vennék. Leveledet olvasva kezdtem úgy érezni, hogy tényleg van kedvetek egy ilyen mókához és nem csak én képzelem így. Meglátom, hogy mit tehetek, hogy valóra váljon és majd beszámolok róla.

A page egyébként készül, a címe www.zed.hu lesz.

Van icq-m is légyszi írj!

Sajnálom, de erre még egy kicsit várnod kell.

Bianka

Kedves Zed!

Gyorsan írok, mindjárt csengetnek. Szóval nagyon tetszett az újság, folytassátok így tovább. A külseje és a tartalma is tetszik. Nem akarom tovább dícsérni, szóval sziasztok! ui: írjatok!

Már csakis jó napja lehet az embernek, ha kap egy ilyen kedves levelet! Mindenképpen bele kellett raknom a levezési rovatba, több okból is. Az egyik ok az, hogy – mindenki láthatja – hölgyolvasóink is vannak. (Érdemes tehát meggondolni a netes beszélgetős-ismerkedős mókát...☺) A másik ok az, hogy nem hagyhatom válasz nélkül Bianka levelét, hiszen a szünet utolsó perceit arra használta, hogy írjon nekünk. Kedves Bianka! Szünet? Suli? Melyik? Milyen? Hol? stb. ui: írjál!

Dj Style

A kérdés, ha tudnátok segíteni e-mailben e-mail fordultával! A Broken Sword 2-ben elakadtam a legelején! Beszélgetek a Watchman-nel, bemászom a ház alá, nem érem el az üveget..De tovább? Nem találok semmi cuccot, amivel tovább működne a dolog! Kérlek segítsetek!

Ezek azok a kérések és kérdések, amelyek nagyon nehéz helyzet elé állítanak engem és az egész szerkesztőséget. Mert Ti igen sokan vagytok és rengeteg játék van, mi viszont alig vagyunk (mindenkit beleszámolva) egy tucatnyian. Ha mindannyian a hét hét napját csak azzal töltenénk, hogy ilyen levelekre válaszolunk, az sem lenne elég. Ezeken a gondokon próbálnak segíteni a végigjátszások. Ha van egy játék, amivel nem boldogultok, írjátok meg, és ha sokan kérik, megjelenik a végigjátszása a következő számban. Ennél kicsit gyorsabb segítség lenne az az ötlet, amit a készülő home page vetett föl.

Találtam még egy GAG játékot, ami nem igazán volt kihangsúlyozva se az újságban, se a CD-n. Na vajon miért...

Szerinted? ☺

Illés Dávid

Lenne pár kérdésem: Del és Pellus ugye másik lapból jött?

Annyira laposak lennének, hogy kinézed belőlük, hogy egy lapból másztak ki?

Csak játékokról írtok, vagy lesz más is? (Nekem ez is jó, ezt az apám kérdezte.)

Először is üdvözlet a papádnak. Aztán a válasz: lesz, vagyis van más is. Őt mi érdekelné?

Luigi

Sok időt töltök a számítógép előtt, és gondoltam, milyen érdekes (...) lenne foglalkozni komolyabban a játékokkal. Pontosabban arra célzok hogy nagyon szeretnék részt venni a munkátokban, tesztelni játékok, írni róluk cikket, véleményt írni bármiről az újságotokban! Szerintetek ez lehetséges?

Le a kalappal, ha tényleg mindössze 10 hónap alatt tanultál meg így magyarul. Még két hónap és úgy fogsz írni és beszélni, mint bármelyikünk. A kérdéseddel kapcsolatban az az ötletem, hogy írjál valamit, bármit, amihez kedved van és küldd el. Aztán majd meglátjuk.

Zed



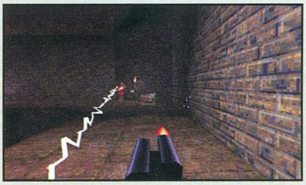
Deathmatch



Quakefény

Üdvözlet mindenkinek!

Lezajlott hát a nagy verseny, végetért a háromnapos parádé, a Quakefény. Néhány adat a lebonyolítás körülményeiről: maguk a hivatalos versenyek egy elkerített helyen, 24(+3) gép bevonásával folytak. Ezek P200-asok voltak, és közülük nyolcban, (a Deathmatch klub gépeiben) 3Dfx kártya is volt. Mindegyikhez igyekeztek jó egeret (Microsoft és Genius 3 gombos) csatlakoztatni, de bárki hozhatott saját billentyűzetet és egeret. Így minden játékos megtalálhatta a neki legoptimálisabb gépet, esetleges rossz eredményét senki sem foghatja arra, hogy nem volt minden a kívánsága szerint való (az igazán igényesek akár



17 colos monitort is választhattak...). A plusz három gép pedig Quakeworld szerver volt. Ugyanis minden verseny QW alatt folyt le, így a belépések és a játékosok egyszerre indítása nagyon kényelmes volt. Arról nem is beszélve, hogy nem tudott illetéktelen belépni a versenyzők közé, mert jelszavas szervereken folytak a hivatalos játékok.

Természetesen bárki hozhatta a saját gépét is. Így egy külön teremben mintegy 50 gép gyűlt össze. Ezeket a számítógépeket is természetesen bekötötték a másik hálózatba, így mintegy 70-75 egységből álló helyi háló jött létre. A nagyon ínyencek saját gépről, akár innen is játszhatták versenyeiket, természetesen csak akkor, ha ebbe ellenfelük is beleegyezett.

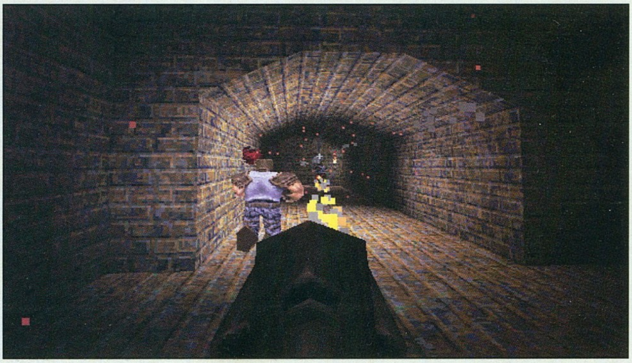
Emberekből is jelentős mennyiség gyűlt össze, majdnem 200 jelentkezést regisztráltak a versenyre, és körülbelül 100 látogatói jegy fogyott el. Kis fennakadást okozott, hogy MINDEN versenyző jelentkezett a csapatversenyre is, nagyon sok volt a hirtelen, helyben alakult csapat. Így 50 induló team gyűlt össze erre a versenyszámra, papíron. Sajnos sok olyan játékos is volt, aki aztán el sem jött, vagy nem állt ki ellenfele ellen, ezért a szervezők törölték az indulók listáját, és helyben kellett jelentkezni azoknak, akik tényleg komolyan gondolták a versenyzést. Végül 26 csapat gyűlt össze erre a megmérettetésre.

A csapat és free-for-all versenyeket a dm3-on játszották, egy-egy elleni küzdelemben azért nagyobb volt a változatosság, dm4, dm6, dm2, és néhány single player pálya is bekerült a választhatók közé.

Minden verseny 20 perces volt, a 25 perces legvégső döntőket kivéve. Mivel a versenyzői belépőkártya mindhárom kategóriában indulásra jogosított, ezért aki akart, az a pénzéért minimum egy órát játszhatott versenyszerűen, még ha egyik versenyszámban sem jutott tovább, akkor is. Ezenkívül (különösen éjjel) az 50 gépes karzaton elég könnyű volt géphez jutni, tehát mindenki kielégíthette a quake-éhségét.

Maga a verseny pénteken 15.00-kor indult, a szokásos poénkodásokkal (tessék mondani, itt lesz a Red Alert compo?). Az elején, mint minden hasonló rendezvény, egy kicsit döcögősen indult, de aztán nagyon felpörögtek az események, rendezők-játékosok belerázódtak a dologba. Így sikerült mindent vasárnapra, a kitűzött időpont előtt befejezni. (Köszönet érte Eric.edge-nek).

Péntek délután a free-for-all, azaz mindenki-mindenki-ellen selejtezők kerültek lebonyolításra. Sajnos a véletlenszerű sorsolás eredményeképpen a két főbb ág közül az egyik sokkal könnyebb lett a másiknál, így a G-H csoportban nagyon meg kellett küzdeni a bentmaradásért. Körülbelül éjfélig sikerült lebonyolítani az első fordulókat, addigra már csak a döntősök maradtak benn. Mivel a végső összecsapásokat vasárnapra tervezték, ezért a hivatalos program ezzel véget is ért. Azonban ekkor kezdődött igazán a móka, mivel a rendezvény nonstop volt. Éjjel ugyan, érthető okokból, semmilyen verseny nem volt, de aki bírta, az nyugodtan játszhatott bárkivel, a karzaton elkülönített 50 gép egyikén.



Quakefény

hivatalos eredmények

Face to face

1. Deity/0xDEAD
2. ACE/SDGN
3. Nick/EDGE
4. FALCON/Rage
5. Mogy/Butcher
6. JamesB/MaXeline
7. Cerberus/EDGE
8. Victory/Rage

Teamplay

1. SECT
2. Sadogen
3. MUFF

4-6. MaXeline SWAT KillerBees

Free for all

2. Gabr/Sect
3. Nick/EDGE
4. Devil/SDGN
5. Mogy/Butcher
6. Hypocrisy/Butcher
7. Gabika/SyntAXError
8. Csakos/0xDEAD

Szombaton reggel kilenckor már folytatódtak is a hivatalos események, az egy-egy elleni játékok selejtezőjével. Sajnos az indulók nagy száma miatt nem lehetett mindenkinek face-to-face játékot biztosítani, hiszen ez körülbelül 200 játékot jelentett volna, ezért az elején ezt is mindenki-mindenki ellen metódussal bonyolították le.

Tehát, aki a tegnapi versenyszámon bizonyított, az az első (de csak az első) körben biztos továbbjutó volt, míg a többieknek újra malacigát kellett játszaniuk egymás ellen. Szerencsére ez csak az első fordulóban volt így, utána már igazi egy-egy elleni, egyenes kieséses küzdelmek voltak.

Késő délutánig tartottak a selejtezők, akkor kezdődtek el a harmadik versenyszám, a teamplay első meccsei. Sajnos, a csapatok hibájából, az elején némi fennakadás támadt, mert többen visszamondták az indulást, miután meglátták, hogy kikkel is sorsolta össze őket Doominator szerencsés keze. Olyan csapat is volt, amelyik egyszerűen meg sem jelent. Többen viszont, akik lemaradtak a már említett újrajelentkezésről, most megjelentek, hogy mégiscsak indulni szeretnének. Így a ténylegesen ottlévők között egy újabb sorsolást kellett rendezni. Több meglepetés is volt ebben a számban is, leginkább a helyben alakult Muff nevű formáció, akik végülis a harmadik helyezést érték el (bár ha az ember végigtekintett a tagok listáján, akkor már ezt előre sejthette...).

Szintén éjfél körülre sikerült befejezni ebből is a döntőket, így haza, illetve nyugovóra térhetett, aki akart (nem sok ilyen ember volt, legfeljebb – érthető okokból – a másnapi döntő résztvevői).

Vasárnap délelőtt zajlottak le a malacigára jelentkező utolsó pár ember meccsei, viharszerű gyorsasággal. Miután innen is megvolt a szükséges nyolc továbbjutó (a pénteki nap 16 embere mellé), körülbelül déltájban megkezdődhettek a döntők.

Ezek általában úgy zajlottak le, hogy egy-egy versenyző háta mögött 10–15 ámuldozó-hüledező ember kapkodta a fejét, hogy „most mi történt?", esetleg „ezt meg hogy csinálta?". Nagyon tanulságos volt bárkinek a játékát figyelni, sok apró trükköt leshettek el az érdeklődők.

A döntők végleges eredményét megnézhetitek a melléklet táblázatokon.

Éjszaka ért véget minden verseny, szerencsére pont annyi ideig tartottak, mint azt a szervezők előre eltervezték. Szerintem ugyan előbb is végezhettünk volna, sajnos sokszor volt az, hogy hét ember egy nyolcadikra várt körülbelül negyedórát, mert ő fenn játszott. A hangosbemondót természetesen nem hallotta, mert a fején volt a fülhallgató. A szervezők türelmét dicséri, hogy szinte minden esetben megvártuk az így késő embereket.



Szerencsére különösebb rendbontás, illetve unfair játék nélkül zajlott le minden. Mindössze egy versenyzőt diszkvalifikáltak, akinek a mindenki-mindenki ellen játéka abból állt, hogy rohant a vízbe, és amint odaért, egyből discharge-olt. Ez kisebb vitát is kiváltott, hogy mennyire volt jó ötlet őt kizárni, hisz ha már beleszólunk valakinek a játékstílusába, akkor már bármi mást is betilthatunk. Akár a campelést, akár azt, hogy rakétával nem illik egy simple shotgunos ellenfelet lelőni.

Számomra nagyon érdekes volt megfigyelni, hogy mennyire különböző dolgokra esküsznek az emberek. Volt, aki 1024×768-nál kisebb felbontáson, a hozzávaló 3Dfx kártya nélkül, nem is volt hajlandó leülni játszani. A másik véglet, amikor néhányan a falak felbontását kapcsolták át 160×100-ba, vagy valami hasonló érdekes felbontásba. Mivel az emberek megmaradtak 320×200-asnak, állítólag így jobban kiugrottak a háttérből, jobban észre lehetett venni az ellenfeledet. Ezenkívül a framerate is körülbelül 70-80 fps lett.

Volt olyan is, aki a látószöget változtatta meg, amitől érdekes, görbén dőlő falak keletkeztek. Ahhoz hasonlított, mintha egy fénysebességgel közlekedő űrhajó belsejéből néztünk volna kifelé. Ezt a megoldást én nem engedtem volna, szerintem a csalás kategóriába tartozik. Nemcsak azért, mert eleve többet látsz a pályából, ez még beleférne, de belátsz a sarkok mögé is. Tehát egy kanyarban előbukkanó ellenfeledet már akkor is látod, amikor ő még nem sejt semmit.

Amiről még nem beszéltem, pedig a rendezvény egyik alappillére volt, az a hangulat. Eleve nagy élmény lehetett sok embernek, hogy olyanokkal találkozhatott, akiket előtte csak az internetről ismert (bár lehetett néhány negatív csalódás is, mint például: „– Superrambo.Istencsaszarok-at keresem, nem ismered? – Dehogynem, az a 9 éves, alacsony sovány srác ott hátul. –Ja..."

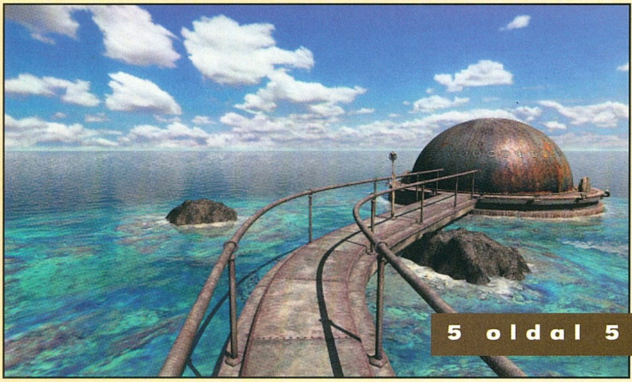
Különösen az első napon volt érdekes, hogy minden szembejövő a másik nyakban lógó belépőjét vizsgálgatta (mivel, nagyon helyesen, rajta volt mindenkinek a nickname-je és a klánja).

Volt két kedves fiatalember, akik amint megérkeztek a P166-os gépeikkel, összeszerelték őket, és nekiálltak Doom2 első pályán deathmatch-elni. Alacsony felbontáson. A Quakefényen. Két és fél napon keresztül...

Összefoglalva, én nagyon meg voltam elégedve a rendezvénnyel. Szinte mindenki ott volt, aki számít a magyar Quake-esek között, tehát az itt elért eredményeket mindenki mérvadónak tekintheti. A szervezés is, a péntek délutáni kisebb döcögés után, nagyon jóra sikeredett. Ügyesen kordában tartották, elirányították ebben a két és fél napban az a mintegy 300-350 embert.

Remélem, lesz folytatás (JamesB azt mondta, hogy lesz...). Ilyen színvonalú rendezvényről öröm még tudósítani is...

ender.edge



Riven
végigjátszás

5 oldal 5 CD-nyi játékról

A Riven sokkal bonyolultabb és összetettebb játék, mint elődje a Myst. Mindenkinek ajánlom, hogy saját maga próbálkozzon a programmal, csak ha elakad, akkor használja a leírást. Még egy jótanács: a programhoz már két patch is megjelent (1.01, illetve 1.02), ezek nélkül senki se kezdjen hozzá, mert nem lehet végigjátszani a játékot! (Ígéretet kaptam rá, hogy valamelyik ZED CD-n szerepelni fog a patch.)

„Kupola"-sziget

Amint azt az intróból megtudhatjuk, feladatunk Atrus nejének, Catherine-nek kiszabadítása lesz. Ennek érdekében Atrus nem is húzza sokáig az időt, egyből a helyszínre teleportál minket a könyv segítségével. Egy rácsos börtöncellában találjuk magunkat, amiből egyelőre nem tudunk kijutni. Rövid idő múlva egy bőbeszédű bennszülött jelenik meg és elveszi az egyik könyvünket a rácson keresztül. Szegényt hamarosan leütik, majd elvoszonják. Támadója szerencsére kiszabadít minket.

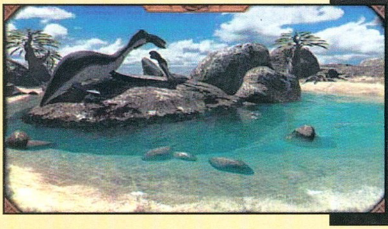
Előttünk egy különös, kúp alakú szerkezet található. Menjünk előrébb és vizsgáljuk meg. Észrevehetjük, hogy a gépet egy cső köti össze a sziklafallal. Forduljunk meg, menjünk el a cella előtt és másszunk fel a lépcsőkön a szikla tetejére. Mikor felértünk, forduljunk balra és menjünk be a bejáraton az ötszögletű szobába és vizsgáljuk meg a rácsot, ami a továbbvezető utat zárja le. Első feladatunk lesz kinyitni a rácsot, hogy tovább tudjunk menni. A megoldás a következő: menjünk ki a szobából és forduljunk meg. Nyomjuk meg a jobb oldalon látható gombot négyszer. A gomb megnyomásával az ötszögletű szoba mindig fordul egyet. Mivel most az ajtót is elfordítottuk, keresnünk kell egy másik bejáratot. Forduljunk meg és menjünk le a szikla másik oldalán, mint amelyiken feljöttünk. Forduljunk kétszer balra és vizsgáljuk meg a lakattal lezárt ajtót. Elsőre úgy tűnik, hogy kulcs kell hozzá, de át tudjuk magunkat gyömöszölni a kapu alatt, ha jó helyre clickelünk.

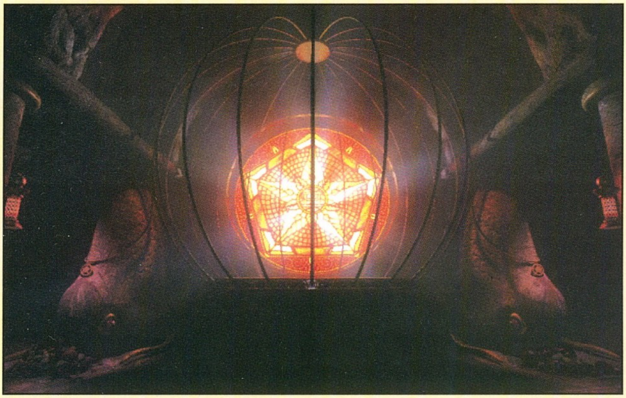
Menjünk be az ötszögletű szobába és távozzunk is a szemközti kijáraton. Menjünk oda a csövekhez és nézzünk felfelé. Észrevehetjük, hogy a függőleges cső tetjén szökik ki a gőz. Állítsuk át a kapcsolót. A gőzt sikerült elterelnünk a kúp alakú géphez. (Jegyezzünk meg a kapcsoló feletti táblán lévő jelet.) Forduljunk meg és menjünk vissza az ajtóig. Nyomjuk meg a jobb oldalon lévő gombot kétszer és állítsuk át a bal oldalon található kapcsolót a másik állásba. Ezzel felemeltük a túlsó oldalon lévő rácsot. Haladjunk is át a frissen kinyitott bejáratunkon és forduljunk balra. Nyomjuk meg a falon lévő gombot kétszer, majd forduljunk balra és állítsuk át az ajtó bal oldalán lévő kapcsolót felső állásba. Ezzel sikerül kinyitnuk a másik rácsot is. Menjünk vissza, keresztül az ajtón. Forduljunk meg, nyomjuk meg a gombot kétszer és haladjuk át az immár nyitott rácson. Ez még csak a kezdet volt!

Haladjuk előre az úton és menjünk be az arany "kupolába". Sétáljunk tovább a kupola alatt, amíg ki nem jutunk alóla a túlsó oldalon. Ha tovább követjük az utat, bal oldalon egy gőzkapcsolót találunk. Természetesen ezt is át kell kapcsolnunk. Forduljunk meg és sétáljunk tovább az úton. Mielőtt beérnénk az alagútba egy kis liftszerűséget látunk. Egy gombot is találunk a falon, de ez még nem működik. Menjünk végig az alagúton és a végén lévő gőzkapcsolót is kapcsoljuk át. Majd forduljunk meg és térjünk vissza a kupolába.

Mielőtt elhagynánk a kupolát, kapcsoljuk át és vissza a kijárat mellett látható kapcsolót. Ezzel a kapcsolóval emelhetjük/sülyeszthetjük a szakadék felett húzódó utat. Menjünk vissza, keresztül az ötszögletű szobán, majd egyenesen tovább a tenger felett átvezető úton. Sétáljunk be az







vagyunk a sziget legtetején. Nézzünk le az előbb meglátogatott tóra. Most rántsuk meg a jobboldali kart, ezzel bezárhatjuk az alul látható nyílást. A baloldali karral eresszük le a széket és hagyjuk el a helyiséget. Menjünk vissza a kupola mellett, egészen a fában található liftig. A kart lefelé tolva működtethetjük a liftet. Visszaérve a szobor szájához, a bal oldalon látható karral segítségével juthatunk ki. Menjünk ki, kövessük az utat az Y elégazásig és ott forduljunk jobbra. Másszunk fel a lépcsőkön a faajtóhoz, majd menjünk tovább a pallón. Forduljunk jobbra és menjünk végig a barlangon egészen a tóig.

Kövessük a fából készült utat a tó körül és másszunk fel a létrán. Kerüljük meg az épületet balról és másszunk fel a következő létrán. A járda végén egy fém tengeralattjárót találunk. A bal oldalunkon lévő karral eresszük be a gépet a tengerbe. Most be kellene valahogy jutnunk a tengeralattjáró-



ba. Ahhoz, hogy ezt elérjük, kell egy kicsit gyalogolnunk. Tehát: másszunk le a létrákon a tóig, végig a barlangon, a kőúton, keresztül a fahídon, át a tengerparton, be a barlangba, le a két létrán. Már el is értük a tengeralattjárót. Most egy kis "Das Boot"-játék következik.

A tengeralattjáró belsejében először tekerjük meg kerek kapcsolót, ezzel megfordítjuk a gépet. Nyomjuk meg a jobboldali kart kétszer, majd szálljunk ki és sétájunk fel a szikla tetején lévő szobába. Az itt található 5 kapcsolóval szabályozhatjuk, hogy melyik létra érjen bele a vízbe és melyik ne. Mindhárom lefelé álló kapcsolót kapcsoljunk fel. Ezzel elérjük azt, hogy mindenhol ki tudunk kötni a tengeralattjárónkkal. Másszunk vissza a tengeralattjáróba, forduljunk meg (kerek kapcsoló). Menjünk előre (jobb oldali kapcsoló). Most elágazáshoz érkeztünk. Mozgassuk a "csúszkát" balra, hogy a bal oldali utat válasszuk. Menjünk előre még egyszer és szálljunk ki a tengeralattjáróból. Hurrá, mehetünk az iskolába! Menjünk be az osztályterembe és forduljunk balra. Az itt található gép segítségével megtanulhatjuk a riveni számrendszert egytől tízig. Ha lejegyeztük az összes számjegyet, akkor itt a remek alkalom, hogy összevessük a most tanúlt jeleket a szemeken található ábrákkal. Elég is volt a tanulásból mára, térjünk gyorsan vissza a tengeralattjárónkhoz.

Forduljunk meg és menjünk egyet előre. A következő elágazásnál menjünk balra és előre megint. Szálljunk ki a tegeralattjáróból és sétáljunk el a különös emelvény közepéhez. Húzzuk meg a háromszög alakú

alagútba. Bent kb. félúton egy ajtót pillantunk meg. Menjünk be rajta és nézzünk keresztül a jobb oldali kerek ablakon. Kapcsoljuk át a falon látható kapcsolót. Láthatjuk, hogy sikerült egy ajtót kinyitnunk. Hagyjuk el a helyiséget és mejünk tovább az alagúton. Nyissuk ki a folyosó végén lévő ajtót és lépjünk be a templomba. Távozzunk is gyorsan a jobb oldali ajtón. (Ezt az ajtót láttuk kinyílni az előbb.) Nyomjuk meg lépcső jobb oldalán lévő gombot, majd szálljunk be a megjelenő kocsiba. Tekerjük meg a kerek kapcsolót, hogy megfordítsuk a kocsit. A billenőkapcsoló segítségével indítsuk el a szerkezetet és tekintsük meg a remek animációt, amíg a következő szigetre nem érünk.

Fa szemek szigete

Hagyjuk el a kocsit és nézzünk el jobbra. Kicsi, szemre emlékeztető gömböt találunk a sziklafalban. Ha megérintjük, akkor megfordul és egy különös jelet láthatunk a másik oldalán. (Ezt a jelet is jól jegyezzük meg, a hanggal egyetemben ami a gömb megfordításakor megszólalt.) Fordítsunk hátat a sziklának és menjünk be a barlangba. Sétáljunk pár lépést felfelé a lépcsőn, majd forduljunk meg. Különös, hogy a barlang bejáratának mintha valami állat formája lenne, még szeme is van. Ezután forduljunk meg megint, menjünk fel a lépcsőn és hagyjuk el a barlangot.

Alattunk két napozó lényt láthatunk. Csak akkor közeledjünk, mikor éppen lehajtják a fejüket, mert különben elmenekülnek. Ha kellően közel sikerül érnünk hozzájuk, az egyikük különös üvöltést hallat. Ennek a hangnak később lesz jelentősége a játékban. Hagyjuk el a járdát és menjünk le a tengerpartra. Forduljunk jobbra és sétáljunk a bemélyedés végéig. Ott forduljunk balra és nézzük meg a sziklát a vízben. Egy újabb szem! Ismét jegyezzük meg a jelet és a hangot! A sziklának is állat alakja van. Menjünk vissza a járdához oda, ahol leléptünk róla a tengerpart felé és folytassuk utunkat tovább. Az út egy barlangba vezet.

Ha végigmegyünk a barlangon, akkor egy tónál találjuk magunkat. Menjünk le a létrán és érintsük meg a szemet a vízgyűjtőben. Természetesen itt is jegyezzük meg a jelet és a hangot. Fordítsuk el a vízgyűjtő oldalán a csapot és eresszünk bele egy kis vizet. A víz is egy állat alakját veszi fel. Forduljunk meg és menjünk vissza a barlangon keresztül, egészen a tengerpartig. Menjünk fel a lépcsőkön egészen a dombtetőre. Keljünk át a fahídon és kövesük az utat a fatörzsek közé. Keressük meg a faajtót, majd lépjünk át rajta és menjünk le a lépcsőn. Miután elhaladtunk az első fa mellet, forduljunk balra. Hagyjuk el az utat és menjünk le a lépcsőn a foszforeszkáló gombák közé. Az út végén újabb szemet találunk, játszuk el vele a szokásos játékot és jegyezzünk meg mindent! Térjünk vissza a főútra és folytassuk utunkat az eredeti irányba.

Egy újabb faajtón áthaladva, az Y elágazásnál menjünk jobbra, majd le a lépcsőn. Az út végén a totem-szerű szobor előtt két lámpát látunk. Ha pont a két lámpa között állunk és átállítjuk a jobb oldalin lévő kapcsolót felső állásba, meglepve tapasztalhatjuk, hogy kinyílik a szobor szája. Menjünk be a szoborba, haladjunk ameddig csak tudunk és a folyosó végén lévő kapcsolót állítsuk felső állásba. Hagyjuk el a fát és forduljunk jobbra a legelső helyen ahol lehet. Egy pörgö kupola előtt állunk. Hogy megállítsuk a pörgését, nézzünk be a palló végén lévő gép nézőkéjébe. Pont akkor kell megnyomnunk a gombot, mielőtt a sárga jel megjelenik a nézőkén. Természetesen ezt a jelet is jól jegyezzük meg. (Ha nem sikerülne elsőre megjegyeznünk, akkor a gép tetején lévő gombbal újraindíthatjuk a forgást.) Menjünk be a kupola alá a pallón. Nézzük meg a középen található gépet. Az üvegen keresztül egy könyv látszik, de még nem ismerjük a megfelelő kódot, hogy hozzáférjünk. Forduljunk meg és kaptassunk fel a baloldalon látható fémlépcsőkön. Fent üljünk be a két kar között lévő székbe. Rántsuk meg a baloldali kart. A tető kinyílik és a szék felemelkedik. Most

kapcsolót, majd másszunk fel. Nézzük meg a foglyot a cellában. Egyelőre nem tudunk mit kezdeni vele, így kövessük a fémből készült járdát lefelé. Engedjük le a létrát és másszünk le a fapallóra, ami a tó körül halad. Forduljunk meg és menjünk keresztül a barlangon, fel a dombtetőre. Menjük balra, amíg el nem érjük a kőutat és haladjunk tovább rajta. Miután elsétálunk a balta mellet, jó kilátás nyílik a vízre és két, híddal összekötött szigetre. Hamarosan arra vesszük utunkat. Menjünk tovább az úton és másszunk bele a lyukba a végén. Itt nyomjuk meg a baloldali kapcsolót és élvezzük az utazást a vízen keresztül.



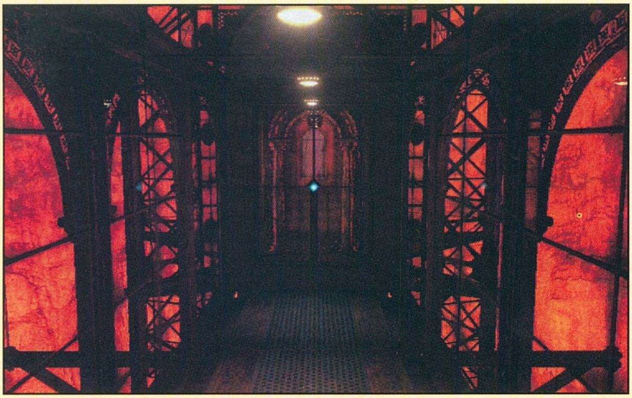
„Bojler"-sziget

Megérkezésünk után másszunk le a létrán a tengerpartra és sétáljunk a sziget közepe felé a pallón keresztül. Az itt található szelepet állítsuk középső állásba, majd menjünk a bojler-ház felé.

Sétáljunk fel a lépcsőn, forduljunk balra és menjünk át a bojler másik oldalára. Forduljunk a bojler felé és tekerjük meg a jobb oldali kereket. Ezután tegyük ugyanezt a baloldalival is. Forduljunk balra és állítsuk át a szelepet. Forduljunk jobbra megint és állítsuk a kart felfelé. Most már bemehetünk a bojlerbe az elől lévő ajtón.

Bent másszunk le a létrán és menjünk végig a sötét folyosón. Folytassuk utunkat, amíg el nem érjük a cső azon végét, amely a tengerre néz. Másszunk le a csőből, és kövessük a csapást a hegyek között a kráterig. Majd menjünk az erkélyre, amely a tóra néz. Nyissuk ki a csapóajtót az erkély alján, hogy visszajuthassunk a tóhoz. Menjünk le a létrán a partra, tegyünk egy kört a bojler körül, amíg el nem érjük a már jól ismert pallót és sétáljunk be ismét a tó közepére. A szelepeket helyezzük az eredeti állásukba. Menjünk vissza az erkélyre, nyissuk ki a dupla ajtót és menjünk be rajta, sétáljunk végig az úton, a végén egy furcsa szerkezet található, amely úgy néz ki mint egy megfordított szűrő. Nézzünk felfelé, egy gyorsan forgó ventillátort látunk odafent. Ki kell kapcsolni a ventillátort, ahhoz, hogy bejuthassunk a ventillátor "aknájába". Forduljunk meg és menjünk vissza a kettős ajtóhoz. Az ajtót bezárva két rejtett útra bukkanunk. Menjünk a baloldalin be és sétáljunk le a lépcsőn. Nyissuk ki az ajtót a lépcső alján, itt egy újabb forgó kupolát fedezünk fel. Haladjunk tovább, nemsokára elérkezünk egy szerkezethez, amely segítségével megállíthatjuk a kupolát. Nézzünk a szerkezett nézőkéjén keresztül és próbáljuk idejében megnyomni gombot, mielőtt a jel sárga színűvé válna. Jegyezzük meg a látott jelet. Most pedig hagyjuk el a járatot és sétáljunk fel a kupolába, nézzünk felfelé: egy hatalmas lyuk látható a plafonon, ez is egy fontos info.

Folytassuk utunkat a csúcsig. Egy másik úton tekereghetünk lefelé a kráter szélén, kb. az út felénél, ahogy közeledünk a távolban lévő épülethez, találunk egy kartot a jobb oldalon amelyen egy kábel fut keresztül . Ezzel a karral megállíthatjuk a ventillátort, menjünk vissza a ventillátorhoz. Itt az ideje, hogy békákat fogjunk! Nyissuk ki a szűrőt (most már akár békafogónak is nevezhetjük). Vegyük ki a csészéből a golyót és helyezzük a nyitott csapda közepébe. Ne zárjuk be!!! Mozgassuk a nagy kart a csapda bal oldalán, várjuk meg amíg a csapda teljesen be nem zárul, majd nyissuk ki. Jééé... egy hatalmas szines béka! Brekk! A hang, amit a béka ad ki magából ugyanaz a hang, amit már korábban is hallottunk. Miután befejeztük a békavadászatot, nézzünk felfelé, ahol most már álló ventillátort láthatjuk, klikkeljünk rá, és már másszunk is felfelé, az akna másik végén vegyük le a szellőzőnyílást és másszunk le a laboratóriumba!



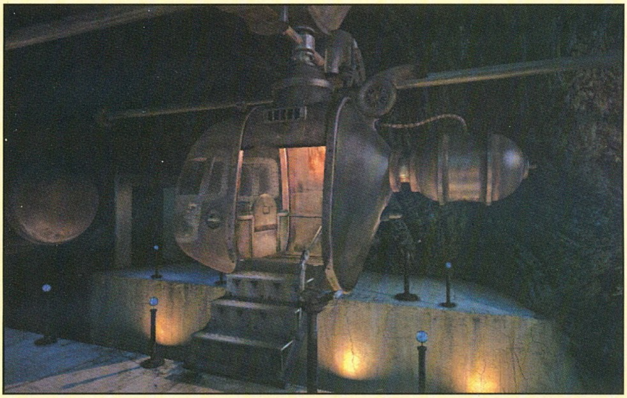
Nem túl sok fontos dolog akad itt számunkra hacsak nem a könyv (Gehn naplója), nyissuk ki és olvassuk el figyelmesen. Figyelmet érdemel a kombináció amely a kupolák központi szerkezetein volt található.

Emlékezzünk vissza mit is tanultunk a riveni számrendszerről az iskolában. A számrendszerük az ötös számrendszeren alapul. Tudjuk, hogy az 5=elfordított 1, 10=egy elfordított 2, akkor mennyi lehet 15? 20? Mostanra már elegendő infomációnk van ahhoz, hogy megfejtsük a Gehn naplójában található számokat a saját számrendszerünkre. Például '19' a 15 és 4 jeleiből rakható össze. Jelenleg ezzel nem tudunk sokat kezdeni, de jegyezzük meg a későbbi időkre. (Figyelmeztetés: a sorszám természetesen minden játékban más és más, így kénytelen mindenki maga gondolkodni.) Hagyjuk el a laboratóriumot a főbejáraton keresztül és menjünk jobbra. Az út visszavisz a nagy kupolába, ahol kalandunk kezdődött. Menjünk át a hídon, és a jobb oldalon található kart mozdítsuk el, hogy a híd vége is megjelenjen. Ez csak akkor fog sikerülni, ha már korábban is megnyomtad a gőzgombot. Ha eddig nem tetted volna meg, nos akkor egy szép hosszú út vár rád, de ilyen az élet a figyelmetlen kalandozók számára!

„Kupola"-sziget (ismét)

Visszatértünk a szigetre, ahol szenvedéseink elkezdődtek. Most azonban itt a lehetőség, hogy a nyitva maradt kérdésekre

választ kapjunk. Menjünk a fémúton a kupolába, majd forduljunk balra, hogy ismét kijussunk. Hohó, szakadék az út közepén! Forduljunk meg és nyomjuk meg a gombot a falon. A lift, amit lentről nem sikerült működésbe hozni, most átjárást biztosít a szakadék felett. Haladjunk tovább. Bal kéz felől vegyük észre a forgó kupolát, az út végén üssünk rá a karra, hogy a bronz ajtó kinyíljon. Most már jól látható, hogy az egyes helyszínek hogy kapcsolódnak egymáshoz. Újra az ötszögű szobába értünk most ne forgassuk meg újra, helyette forduljunk meg és menjünk vissza a kupolába. A kupolában haladjunk előre bal kéz felé és forgassuk meg a kereket az út végén, hogy minden út csatlakozzon egymáshoz. Menjünk a kupola aljára és hagyjuk el az épületet. Kövessük a csapást addig, amíg el nem érjük a liftet. A régi lift helyén most egy új található, forduljunk jobbra és nyomjuk meg a gombot, hogy a lift lejöjjön. Forduljunk meg és sétáljunk fel a lépcsőn a forgó kupola előtt található szerkezetig. Nézzünk bele a szerkezetbe és nyomjuk meg a gombot, mielőtt a jel sárga színűvé válna, majd jegyezzük fel a szimbólumot ami megjelenik. Menjünk vissza a lifthez, majd a kupolába, ott pedig menjünk a legfelső szintre. Forduljunk az első adandó alkalommal jobbra, üssünk a karra, hogy az út felemelkedjen a szakadék felett. Ez egy kis időmegtakarítást fog eredményezni a későbbiek során. Most pedig forduljunk meg, menjünk vissza a második jobb oldali ajtón keresztül, az előbbi szigetre. Lépjünk be ismét a laboratóriumba, forduljunk meg és a gombot nyomjuk meg, hogy megjelenjen egy vasúti kocsi. Menjünk ki a hátsó kijáraton, irány hohó ... egy új helyszín.

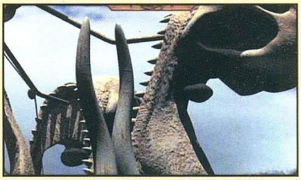


„Végre egy Térkép!" sziget

Amikor elérjük az új szigetet, szálljunk ki a kocsiból, menjünk keresztül az ajtón, fel a lépcsőkön. Egy furcsa tó szélére érkezünk (Nem kell aggódni, nem használtak élő elefántokat a kaland készítése során!) Lépjünk be az épületbe a tó közepén (menjünk keresztül a falon található repedésen, majd fel a lifttel). Sétáljunk a emelvényre amiről rálátásunk lesz mind az öt Riven szigetre. A jobb felső sarokban látható aprócska szigeten még nem jártunk. Minden alkalommal, amikor megnyomunk egy gombot az előttünk található panelon, a víz megváltoztatja alakját, és a megfelelő sziget alakját veszi fel. Mielőtt még tovább haladnánk, nézzük meg, hogy mely - már látogatott - szigetek alakját tudjuk elővarázsolni a gépből. Nézzünk előre, majd jobbra (keressünk olyan formákat amelyek a szigeten is megjelennek). Majd minden szigetnél csináljuk a következőket:

1. Nyomjuk meg a sziget gombját.
2. Forduljunk meg, és menjünk a gomba alakú szerkezethez amely a víz közepén található (az odafele vezető úton láthajuk a forgó kupolát a szigeten. Jegyezzük meg, hogy hol található az a szigeten, nemsokára szükségünk lesz erre az információra.)
3. A nagyító alatt láthatóvá válik a sziget alakja.
4. Mindegyik szigeten a kupola helyére próbáljunk meg visszaemlékezni. Kattintsunk arra a területre a szigeten, ahol a forgó kupola volt. A terület 3D-s térképe jelenik meg. A nagyítót elforgatva változtathatjuk a nézetet. Próbáljuk megtalálni a forgó kupolát azon a területen, amit kiválasztottunk.
5. Jegyezzük meg, hogy melyik területet választottuk ki a szigeten a kupola számára és hol helyezkedik el pontosan az 5x5-ös területen.

Most pedig menjünk körbe, amíg meg nem találjuk azt a szerkezetet, amely segítségével a kupolát megállíthatjuk. Azonban jelen esetben nem lehet tisztán látni azokat a szimbólumkat, amelyek sárgára változnak. Menjünk vissza a vasúti kocsihoz. Szálljunk be a kocsiba és a másik oldalon szálljunk is ki. Nyissuk ki az ajtót és sétáljunk a hall vége felé. Üssünk a baloldali karra, hogy egy nagyon furcsa lift megjelenjen. Menjünk egy szinttel lejjebb, majd keresztülhaladva az ajtón és néhány lépcsőn elérünk a trónhoz. Semmi pánik, üljünk rá. A jobb oldalon található karon levő gombot megnyomva forgassuk el a trónt a megfelelő helyzetbe. Most üssünk a jobb oldali karra. Egy „monitor" jelenik meg. Nézzünk bele, a forgó kupolák jeleit össze kell párosítani a színekkel. A keréken



található hat jel a forgó kupola jeleivel egyeztethető össze. Jelenleg csak hármat ismerünk a hat közül.

Távozzunk, húzzuk meg újra a kart, hogy a szerkezet eltűnjön. Üssünk a bal oldali karra, most egy másik az előbbihez hasonló szerkezet jelenik meg. Ha megnyomjuk a hatágú gombot a szerkezet bal oldalán, akkor egy nő fog megjelenni a szobában. Ez csak Catherine lehet, akit valahol fogva tartanak. Most nyomjuk meg a hatágú gombot a jobb oldalon. Amint megnyomjuk a csíkokat a szerkezeten szélén, a monitoron különböző képek jelennek meg a Fa Szemek szigetén található tóról. Haladjunk addig amíg nem találunk egy állat formát. Jegyezzük meg ezt az alakot, mert ez a hiányzó ötödik állatfigura, amelyet nem láthattunk amikor a szigeten voltunk.

Itt most már nincs más dolgunk, tüntessük el a szerkezetet, és forgassuk vissza a trónt az eredeti pozíciójába. Menjünk vissza az ösvényen és térjünk vissza a Fa Szemek szigetére.

Újra a Fa Szemek szigetén

Szálljunk ki a vasúti kocsiból, menjünk a lifajtóhoz, Igen itt már jártunk! Szálljunk be a liftbe és utazzunk vele egy szintet felfelé, majd üssünk a bal oldalon található karra, hogy kinyíljon a szobor szája. Menjünk fel a lépcsőn, és az Y elágazásnál menjünk jobbra, majd fel a lépcsőn, nyissuk ki a fakaput, és vegyük utunkat a jobb oldali sétány felé. Kövessük az ösvényt a tóig, majd másszunk fel a létrán, szabadítsuk ki a foglyot a falon található gombot megnyomva (jobbra). Hé, most, most meg hova tűntél? A kerek szellőzőt kinyitva majd a vízre kattintva megjelenik egy rejtett kapcsoló. Ezzel a kapcsolóval egy titkos ajtót nyithatunk ki a cellában. Lépjünk be az ajtón, majd induljunk el a sötét folyosón, amíg ki nem jutunk ismét a „fényre". A folyosó zsákutca. A bal oldali falból kiáll egy darab fa, húzzuk meg hogy villanyt gyújtsunk. Forduljunk meg és menjünk vissza oda ahonnan jöttünk. Amikor kiérünk az ajtón

forduljunk meg, nicsak egy újabb ajtó! Irány előre a kör alakú szobába.

Most már elég információnk van ahhoz, hogy könnyűszerrel megoldjuk ezt a kis fejtörőt. Le kell nyomni 5 követ a megfelelő sorrendben. Nos, emlékszel még a fa szemekre? Mindegyik (kivéve egyet) riveni számmal rendelkezik és egy állatforma kapcsolódik hozzá. Miután a köveket a megfelelő sorrendben megnyomtuk, a falon egy kis rés nyílik ki. Egy könyvet találunk benne. Nyissuk ki és érintsük meg a képet.

A Moeity foglya

Amikor erre a furcsa helyre érkezünk, forduljunk meg és menjünk be a barlangba. Ahogy közeledünk a bálvány felé, két helybéli settenkedik mögénk és megsebez a dobónyilával. A következő alkalommal már egy cellában találjuk magunkat. Lépjünk a faajtóhoz és nézzünk ki, majd tegyük ugyanezt a hátsó ablaknál is. Amint visszatértünk a terem közepébe, Catherine bizalmasa jelenik meg. Megajándékoz Catherine naplójával és a Börtön Könyvével amit Atrus adott, hogy csapdába ejtsük Gehnt. Ezt még a játék elején elvették tőlünk. Most pedig el kellene menteni a játékot mielőtt a Börtönkönyvvel próbálkoznánk. Ez itt az első lehetséges befejezés, de nem a legszebb.

Olvassuk el alaposan Catherine naplóját. Találunk benne egy feljegyzést ami ugyanazt ismétli, amit egyszer már Artus is mondott, csak azért, hogy tudjuk mit kell tenni. Ha még nem aludtunk el az olvasás során, akkor akár meg is lelhetjük a naplóban, a kúp alakú szerkezet működésének titkait. Írjuk le a 5 számkombinációt, (természetesen ez is minden játékban más és más), hogy kinyithassuk a szerkezet alatt található teleportot. Miután befejeztük az olvasgatást a lány visszatér. Ekkor egy használható könyvet ad át nekünk, amivel visszajuthatunk a kör alakú szobába.

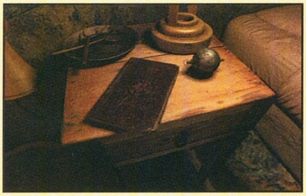
Márványkeresés

A vég gyorsan közeledik, még egy nagy fejtörő van hátra. Menjünk vissza a sziget tetejére, ahol a három farönk található. A baltás farönk mellett sétáljunk el és szálljunk be a kocsiba amely visszavisz a Bojler szigetre. Menjünk körbe a ház körül, majd fel a létrán az erkélyre. Keresztül a dupla ajtón, zárjuk be és induljunk el a jobb oldali ösvényen, keresztül haladva Gehn laboratóriumán, a kupola felé. Lépjünk be, menjünk balra majd ki, (ne feledkezzünk meg a szakadék felletti hidat leengedni). Menjünk keresztül az ötágú szobán, majd a szobában található gombot kétszer megnyomva forgassuk el a szobát, hogy rá tudjunk lépni a szakadék fölött vezető útra. Menjünk keresztül a szobán, majd fel a kupola tetejére.

Nézzük meg jó alaposan a rácsot az út közepén (az 5 Riven szigetforma), illetve a 6 szines márvány a rács mellett. Az utolsó márvány ibolya szinű, ezzel a színnel még



nem találkoztunk. Tehát ez a szín csak a megtört fény szine lehetett, és így ez egyben a Bojler sziget szine is. A rejtvény megoldása: márványokat úgy kell elhelyezni a rácson, hogy azoknak a helye megegyezzen az 5 forgó kupola helyével az egyes szigeteken. Ismerjük mind az 5 pozíciót és legalább három színt biztosan, egy kis találgatás is szükséges. Miután elhelyeztük a márványokat, forduljunk meg menjünk előre, majd ismét forduljunk meg, majd húzuk meg a kart a jobb oldali falon. Miután a szerkezet beáll a megfelelő pozícióba, nyomjuk meg a fehér gombot a kar felett. Nos, ha most valamifajta morajlást hallunk akkor nagy mázlink van. Ha nem,



akkor helyezzük el a márványokat más sorrendbe. Két helyre kell 3 márványból választani, nem árt ha feljegyezzük hogy mivel próbálkoztunk már.

Miután megfejtettük a márvány kérdést, a forgó kupoláknak most már "üzembe lettek helyezve". Ha eddig nem is sikerült kinyitni a kupolákat most Gehn naplója segítségével megtehetjük. Keressük meg ismét a forgó kupolát a szigeten, és mozgassuk az 5 képet a napló által javasolt pozíciókba. A kupola kinyílik, érintsük meg a könyvet nézzük végig a movie-t, majd érintsük meg a képet....

Gehn

Ismét börtönben! Egyik elérhető könyvnek sincs ereje. A szögletes panelen nyomjuk meg a gombot, hogy Gehn megjelenjen. Végighallgatva a hosszú monológot, érintsük meg a Börtön könyvet amikor Gehn ezt felajánlja. Ügyesek voltunk, Atrus terve sikerült, sikerült bezárni Gehn-t (kicsit túl könnyen). Már kinn is vagyunk. Forduljunk jobbra és menjünk le az aknába, ez itt Gehn szobája. Az asztalon az ágy mellett egy kis ezüst földgömb található. Ha hozzáérünk egy hangsort játszik le, jaj már megint vájtfülüeknek találták ki ezt a programot, természetesen ezt a hangsort később le kell játszani. Hagyjuk el Gehn szobáját, üssünk a bojleren található karra. Ez a szerkezet adja vissza a könyvek erejét. Keressük meg a gombot az ablakpárkányon, amely kinyitja a rácsot. Keressük meg a megfelelő könyvet, és használjuk is.

Catherine

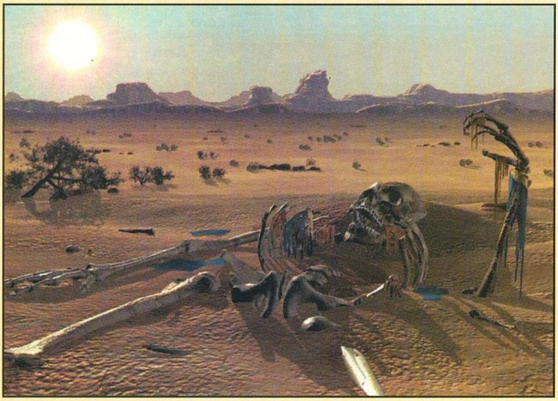
Nyomjuk meg a gombot a padlón és hagyjuk el a kupolát. Menjünk keresztül az úton, be az épületbe. Itt álljunk be a ketrecbe. A három kapcsoló segítségével kell visszajátszanunk azt a hangsorozatot, amit Gehn szobájában az ezüst gömb "játszott le". Ezután rántsuk meg a kart. Ha minden jól ment, kiszabadítottuk Catherine-t! Ő azt mondja, hogy a hasadékban lévő kúp alakú géppel tudunk jelezni Atrusnak. Minden információnk megvan már amire szükségünk van, menjünk vissza Gehn otthonába és használjuk a "Kupola"-sziget könyvet.

„Csillag-szakadék"

Ha visszatértünk a kúp alakú géphez, először is nézzük meg a készülék bal alsó lábát. Az itt található kapcsolót állítsuk át. Ezután üssük be a Catherine naplójában talált kódot a gépbe. Állítsuk át a jobb oldali kapcsoló és nyomkodjuk a gombot addig, amíg a „Csillag-szakadékot" védő üveg meg nem reped. Ha minden jól csináltunk akkor nincs is más hátra mint élvezni a megérdemelt jutalmat!

(Special thanks to Kili)

Caris



Fallout
végigjátszás

Kieséses játék

Bevezető

Azt hiszem, mindenki, aki próbálkozott a Fallout-tal, egyetért velem abban, hogy bizony nem egy könnyű játék. Igazi, vérbeli kaland RPG-elemekkel körítve, ahol az állásmentés opciót legalább olyan sűrűn kell használni, mint mondjuk az inventory-t. Éppen ezért gondoltam úgy, hogy nem lenne haszontalan egy teljes végigjátszást írni róla. Ez a cikk tehát tartalmazza a játék végigvitelének fővonalát, de nem tér ki minden egyes apró részkalandra. Az egyértelmű dolgokat (például, hogy öljük meg a ránk támadó szörnyeket, fosszunk ki minden hullát, stb.) nem fogom leírni, ellenben megkísérlem nagy vonalakban közölni a sztori alakulását, hogy kissé olvasmányosabb legyen ez a néhány oldal. Hasonló okból az angol kifejezéseket, városneveket magyarul fogom leírni, de zárójelben megemlítem az angol eredetit, amikor először találkoztok vele a leírás során. Az NPC-k felszedésére sem fogok kitérni, mert ez roppant különböző lehet, a játékban úgysem fogja senki ugyanazokat az embereket kapni, mint én. Hát akkor, vágjunk is bele a zseniális címmel megáldott játékba! (Tudniillik a „fallout", angol szó egyszerre jelent radioaktív csapadékot, atomkatasztrófát és következményt...)

A karakter

A játék egyik kulcsfontosságú része az, hogy hogyan osztjuk el karakterünk tulajdonságait. Nálam a következő karakterminta volt a nyerő: Erő (Strenght): 7, Érzékelés (Perception): 5, Állóképesség (Endurance): 8, Megjelenés (Charisma): 2, Intelligencia (Intelligence): 10, Gyorsaság (Agility): 8, Szerencse (Luck): 7. Jellegzetes vonásnak (Traits) én a ravaszságot (Finesse) és a Tehetséget (Gifted) választottam, míg az Elsődleges képességek közé (Primary Skills) az Energiafegyvereket (Energy Weapons), a Közelharci fegyvereket (Melee Weapons) és a Zárnyitást (Lockpicks) soroltam. Ennek a karakternek nem volt sok

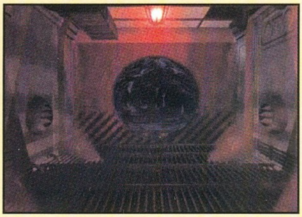


gondja az ellenfelek irtásával és a kaland előreviteléhez nélkülözhetetlen kommunikációval sem. Természetesen teljesen eltérő beállításokkal is sikeresen lehet teljesíteni a játékot, de nem árt azokat a tulajdonságokat szem előtt tartani, amelyek a lopást és a harcot befolyásolják. Ha kész a karakter, már csak egy nevet kell adni neki és mehet is a mélyvízbe!

1. 13-as pince – A bejárat

A főküldetést egy kedves kis télapóarcú emberke ismerteti: a 13-as pincének fogytán az ivóvize, mert elromlott a víztisztító chip. Új chipet csak a 15-ös pincéből lehet szerezni, ami messze van és veszélyes az odavezető út. Az öregúr látványosan szenvedve ránk bízza a nagy feladatot, mondván, hogy mi vagyunk az utolsó reménységük. Életünkben először tehát arra kényszerülünk, hogy elhagyjuk a pince biztonságát és szembesüljünk a fenti világgal. Biztató a kezdés – rögtön a kijárat mellett egy hulla fekszik. Tőle vegyük el a lőszert és a kést, majd fegyverezzük fel magunkat a tárgylistában (egyelőre késsel). Öljük meg a területen mind a 20 patkányt (sok-sok potya tapasztalati pontot kapunk), és a kapott sebeket Orvos (Doctor), illetve Elsősegély (First Aid) képességeinkkel lássuk el. Ezért megint csak tapasztalati pontok ütik





a markunkat, amitől a karakterünk előbb-utóbb fejlődni fog. Az első néhány nap ilyen fejlesztgetéssel fog eltelni. Ha a patkányok halottak, a nyugati oldalon hagyjuk el a barlangot a 15-ös pince felé.

2. Sötét Homok (Shady Sands)

A térképen a 15-ös pince felé haladva észre fogunk venni egy zöld körben egy ismeretlenként jelzett kisebb települést. Menjünk oda. (Itt térnék ki az útközben előforduló lehetséges eseményekre. Vándorlásunk során abszolút véletlen módon a program generál néhány váratlan találkozást, vagy ahogy a szerepjátékosok ismerik, encountert. Hol békés kereskedők árulják portékájukat, hol vezetők ajánlják fel, hogy elkísérnek minket egyik városból a másikba, néha óriássáskákat találunk egy hulla mellett, vagy patkányokkal gyűlik meg a bajunk – a lehetőségek száma százas nagyságrendű. Ezeket a találkozásokat nem fogom megemlíteni a cikk során, éppen azok véletlen jellege miatt.) Ha sikeresen elvergődünk a településig, a Sötét Homok nevű faluba jutunk. A fegyverünket tegyük el, mert az itteni népek csak akkor fognak érdemben kommunikálni velünk, ha csupasz kézzel közeledünk feléjük (utána persze azért még le lehet lőni őket). Beszélgessünk el Seth-tel, a kapuőrrel. Ő elmondja, hogy a városnak problémái akadtak az óriásskorpiókkal, majd megkér, hogy intézzük el a dögöket. Ezután felajánlja, hogy elvezet minket a skorpiókhoz. Nosza, tartsunk vele, mindig jól jön egy kis tapasztalati pont. Az óriásskorpiók csak úgy hemzsegnek az itteni barlangokban, ezért próbáljuk meg egyenként megölni őket. A követendő taktika a következő: messziről lőjük le őket, majd szaladjunk el kétszer, megint lőjünk, megint szaladjunk, és így tovább. Ezzel a módszerrel sebződés nélkül megúszhatjuk a dolgot. A szerencsétlenül járt ízeltlábúaktól vegyük el a farkukat, majd menjünk ki a barlangokból, vissza Sötét Homok falujába. Menjünk vissza Sethhez, és a kötelét cseréljük el az egyik farokra, vagy bármi másra, ami nem kell nekünk. Ezután látogassuk meg a helyi gyógyítót, és beszéljünk vele a farkakról. Rövid rábeszélés után a skorpiófarkak ellenében készít nekünk némi ellenmérget. Ezzel gyógyítsuk is meg magunkat, ha esetleg megmérgeződtünk volna a skorpióknál. Ezután keressük meg az utazókereskedőt (a városkapu melletti házban a kék figura), és kérdezzük meg Szemétvárosról (Junktown) és a Központról (Hub). Ezek a helyiségek meg fognak jelenni a térképünkön. Ezután menjünk ki a városból és tartsunk a 15-ös pince irányába.

3. A 15-ös pince (Vault 15)

Keressük meg a liftaknát, és használjuk a kötelet. Most már le tudunk jutni a második szintre. Itt újabb patkányirtás után találunk egy szekrényt, amiből vegyük fel a kötelet és a bőrdzsekit (a továbbiakban

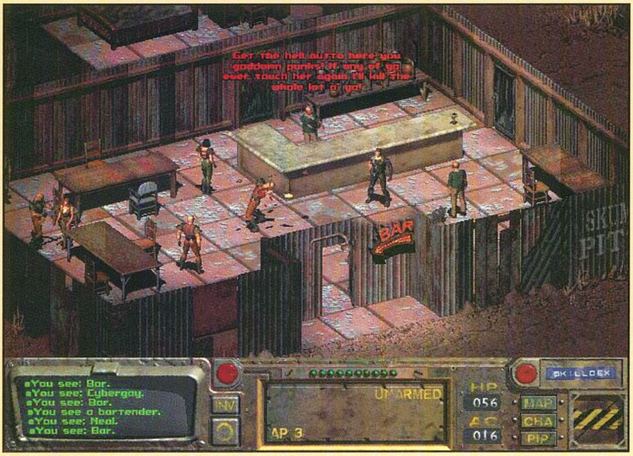


minden elénk kerülő szekrényt és polcot fosszunk ki). A dzsekit öltsük magunkra, a kötéllel pedig ereszkedjünk le a harmadik szintre, ahol a délkeleti sarokban megkapjuk azt az információt, hogy a chipet itt nem fogjuk megtalálni, mert beomlottak a további szintek. Nincs mit tenni, hagyjuk el a pincét és menjünk Szemétvárosba. (Természetesen megint előfordulhat, hogy útközben szorongatott helyzetbe kerülünk.)

4. Szemétváros (Junktown)

Szemétváros három helyszínből áll: a bejáratnál az őrparancsnokság található, a központban a polgármesteri hivatal és a Crash House bár, a város túlsó végében pedig Gizmo tanyája kapott helyet. Miután eltettük a fegyverünket, és az őr is beengedett bennünket, keressük meg Killian Darkwatert, Szemétváros polgármesterét és beszéljünk vele. A társalgást egy bérgyilkos szakítja félbe, aki a három őr és csekélységünk ellenére úgy gondolja, hogy kinyírja Killiant. Öljük meg a bérgyilkost és folytassuk a beszélgetést Killiannal. Megkér minket, hogy bírjuk rá Gizmót, a helyi maffiafőnököt egy vallomásra. Segítségül ad nekünk egy magnót és egy poloskát. Látogassuk meg Gizmót a kaszinójában, és beszéljünk neki a balsikerű merényletről, majd ajánlkozzunk nála bérgyilkosnak. Gizmo eleinte nem akar emlékezni arra, hogy ő bérgyilkost küldött volna akárkire is, de némi csevegés után kiböki, hogy valóban nem lenne rossz, ha Killian fejét elhoznánk neki. Most menjünk vissza Killianhoz, és adjuk át neki a magnót Gizmo vallomásával (a polgármester megjegyzi, hogy életében először örült, hogy hallotta Gizmo hangját). A szívességért cserébe kérjük el tőle a shotgunt a lőszerekkel együtt. Killian ekkor újabb kéréssel fordul hozzánk, hogy segítsünk neki elkapni Gizmót. Ehhez az szükséges, hogy megkeressük Lars-t a helyi városőrség főnökét (a város bejáratától kelet felé található). Beszéljünk vele, és már megyünk is Gizmóhoz. A maffiafőnököt viszonylag könnyen elintézhetjük, mert Killianék is segítenek. Gizmo hullájától és a gorillája hullájától vegyük fel a cuccokat (Gizmónál egy aranyos kis 9 mm-es Mausert találunk), és ha ez még nem lenne elég, 500 pénzt is kapunk a polgármestertől (a játéktól pedig 600 tapasztalati pontot). Beszéljünk még egyszer az őrök főnökével, aki újabb megbízást ad számunkra: bizonyítékot kell szereznünk a Skulz banda tagjai ellen, akik Gizmónak dolgoztak (ők a Crash House-ban találhatóak). Ehhez először is látogassuk meg Scum Pitt bárt 20:00-kor, ahol azt látjuk, hogy a csapos lelő egy bandatagot, amiért az bántalmazott egy pincérlányt. A lelőtt hullától vállaljuk át a bőrpáncélját, majd lopás (steal) képességünket használva csenjük el a bár-





pultról az urnát (ebben tartja a csapos a felesége hamvait). Ezzel menjünk el Vinniehez, a Skulz vezetőjéhez, és mutassuk meg neki, mire ő felajánlja, hogy vegyünk részt a csapos megleckéztetésében. Tartsunk velük, vagy rohanjunk azonnal az őrparancsnokhoz, mindenképpen a bárban kötünk ki. Itt öljük meg az összes Skulz-tagot, adjuk vissza a csaposnak az urnát, majd jelentkezzünk az őrparancsnoknál (újabb tapasztalati pontok). Van ebben a városban még egy érdekes NPC, egy kutya. Nagyon könnyű felszedni, csak a közelébe kell menni, és onnantól követni fog minket mindenhova. Az ebet leölhetjük, de inkább rendszeresen etessük, és nagyon vigyázzunk rá, mert igen hasznos segítőtársunk lehet a harcokban. Ebben a városban ezennel végeztük, irány a roppant szerény nevű Központ város.

5. A Központ (Hub)

Az alábbiakat nem feltétlenül szükséges a következő sorrendben elvégezni, mindig azt a küldetést végezzük el, amelyikhez elég erősek vagyunk.

Központ öt részből áll, a bejáratból (Entrance), a Belvárosból (Downtown), az Óvárosból (Oldtown), a vízkereskedők telepéből (Water Merchants) és a Magaslatból (Heights). Itt rengeteg a felfedeznivaló, én csak a legfontosabbakra fogok kitérni. Először is, Óváros kereskedője árulja a játék legtáposabb közelharci fegyverét, a szuper-kalapácsot (vagy legalábbis ő tud infot adni róla). Külön kell rákérdezni, miután végignézzük az áruját, amit felajánl, és ha nincs még kalapács, akkor lesz, mire legközelebb visszajövünk. Mindenképpen szerezzük meg, mert kb. 20-40 pontnyi sebzést lehet vele produkálni, és ha elég fejlettek vagyunk, és egy körben többször is támadhatunk vele. Ha minden igaz, eddigre már sok pénzre tudunk szert tenni, szóval nem lehet gond megszerezni a drágát. A következő feladatunk az, lesz, hogy ki kell deríteni, miért tűnnek el a karavánok .Ehhez először is beszéljünk a kereskedőkkel, és informálódjunk Nekropolisz, Csonttelep és Acélszövetség helységeiről. Ezután Beszéljünk Butch-csal, a Far Go Traders vezetőjével, aki megbíz minket az elveszett karavánok felkutatásával. Kérdezzük a halálkarom nevű szörnyről (Death Claw), majd beszéljünk Beth-tel, akinek fegyverkereskedése van. Ő Haroldhoz küld minket, aki egy Óregvárosban élő mutáns. A Harold háza előtt mászkáló őrülttel beszéljünk először, aztán Harolddal (neki esetleg egy kis pénzt is adhatunk), végül megint az őrülttel. Az eredmény az lesz, hogy az őrült elvezet minket a szörny kuckójához. Itt a feladat egyértelmű: ki kell nyírnunk a halálkarmot (ha túl nehéz, jöjjünk vissza később, mondjuk Nekropoliszból). A szörny mellett nem messze egy haldokló mutáns fekszik, tőle vegyük el a holodiszket, amit a városban mutassunk meg Butch-nak némi pénzért cserébe.



Ezután keressük meg az FLC-s fickót a belvárosban, aki azt tanácsolja, hogy keressünk munkát Deckernél, az itteni alvilág vezetőjénél. Irány az utca túloldalán levő night club (ez még mindig a belvárosban van), ahol dumáljuk meg Kane-nel, hogy engedjen be. Odabent Decker felajánlja, hogy segítsünk neki elintézni egy Magaslaton lakó kereskedőt. Fogadjuk el a melót, majd a sheriffnél köpjük be Deckert, és jelentsük a készülő bűnügyet. A sheriff erre felajánlja, hogy tartunk vele Decker és bandája letartóztatásában. Fogadjuk el, és amikor elég felkészültnek érezzük magunkat, jelezzük a seriffnek, hogy indulhatunk. Úgyis az lesz ebből, hogy mi irtjuk ki az egész bagázst, amíg a sheriff és a helyettese jóformán semmit nem tesz az ügy érdekében. Vigyázat, ez a csata nagyon nehéz, előtte mindenképpen mentsünk! A vérengzés után töltsük fel tartalékainkat, vegyük fel a tápokat, és menjünk el a rendőrségre a jutalmunkért.

Az egyik öregvárosi ház alagsorában csatlakozhatunk a tolvajok helyi csoportjához. Beszéljünk a vezetőjükkel, aki arra kér bennünket, hogy a magaslati kereskedőtől lopjunk el egy nyakláncot (úgy látszik, mindenkinek ezzel a fickóval van baja). Menjünk a kereskedő házához, osonás (Sneak)



képességünket használva lopakodjunk be, és keressük meg a ládát, amiben a nyaklánc van. Ezt vigyük el a tolvajfőnökhöz, aki elektronikus zárnyitóval és 3000 pénzzel jutalmazza áldásos tevékenységünket.

Óregvárosban van még egy ház, ahol néhány rosszarcú fickó tartja fogságban az Acélszövetség egyik tagját. Öljük meg a fickókat (a combat shotgunos a legerősebb), és engedjük el a foglyot. Ennek a későbbiekben még hasznát fogjuk látni.

Ezután beszéljünk a vízkereskedőkkel (a Központ déli részén találhatóak) a víztisztító chipről. Utasítsuk vissza az ajánlatukat (azt javasolják, hogy majd ők ellátják a 13-as pincét vízzel száz teljes napig). Ennél sokkal érdekesebb az, amit a Nekropoliszban található ghoul-okról mondanak. Ők ugyanis egy ideje nem hajlandóak üzletelni a vízkereskedőkkel, és nagyon úgy néz ki a dolog, hogy egy állandó vízforrás van a birtokukban. Hmm, lehet, hogy egy víztisztító chip?

A városban lehetőségünk van még karavánok őrzésére, ami ugyan fizetős meló, és némi tapasztalati ponttal is jár, de a küldetésünket egy dekával sem viszi előbbre, szóval ebből a szempontból inkább időpocsékolás. Részesítsük inkább előnyben Sötét Homokot, úgyis régen voltunk már ott.

És a végére még egy jótanács a Központtal kapcsolatban: addig ne hagyjuk el a várost, amíg fel nem fejlesztettük magunkat ötödik-hatodik szintre, és elég gyorsak vagyunk ahhoz, hogy egy körben kétszer lőjünk. Ja, és szerezzünk be sok-sok jó fegyvert és egy harci páncélt (combat armor).

6. Sötét Homok

Talán korábban is feltűnt, az egész falu arról beszél, hogy Tandit, a falu vezérének lányát elrabolta a Kánok névre hallgató rablóbanda. Részletesebb információkkal maga a vezér szolgál, aki megbíz minket a lány kiszabadításával. Ha elfogadjuk a küldetést, áldását és egy lándzsát ad az akció sikerének érdekében. Nincs más hátra: meglátogatjuk a Kánokat.

7. A rablók (Raiders)

Keressük meg Garlt, a Kánok vezetőjét. Mondjuk meg neki, azért vagyunk itt, hogy elvigyük a lányt, majd hívjuk ki párbajra. Puszta kézzel fogunk harcolni, ami nem akadályoz meg bennünket abban, hogy megöljük őt. Ha még nem vagyunk elég erősek, alkalmazzuk a következő taktikát: rúgjuk le a lábáról, majd ha már a földön van, a szemére célozzunk (fair play mindenek előtt...). Miután legyőztük őt, visszavihetjük Tandit az apjához, akitől markoljuk fel a jutalmat, majd térjünk vissza ide a rablókhoz. Itt már csak egyetlen egyszerű dolgunk akad: egytől egyig öljük meg az összes rablót. Ha már senki nem mozog, vegyük az utat Nekropolisz felé.

8. Nekropolisz

A Hotel elnevezésű városrészbe érkezünk, ahol első feladatunk az lesz, hogy a csatornákat használva eljussunk a Vízválasztóig (Watershed). Útközben egy csapat ghoul-lal fogunk találkozni, akik itt élnek békességben, szeretetben. Beszéljünk a vezetőjükkel, és osszuk meg vele a víztisztító chip problémáját. Megtudjuk, hogy valóban van egy chipjük, de azt éppen használják, mert a vízpumpájuk tönkrement. Egyezzünk meg vele, hogy megtaláljuk a vízpumpa hiányzó részeit és megjavítjuk azt.



Nekropolisz közepén él Set, a város ura. Mivel ő egyrészt nagyon beteg, másrészt a játék későbbi részében a Nekropoliszt megtámadó szupermutánsok úgyis megölnék, dolgozzunk egy kicsit előre – nyírjuk ki szerencsétlent (egy csomó jó cuccot találunk nála). Előtte persze beszéljünk vele, és megtudjuk, hogy a Vízválasztónál problémák adódtak egy csoport óriási mutánssal. Miután elbúcsúztunk Set hullájától, menjünk a Vízválasztóhoz, ahol mindenki meglepetésére egy csoport óriási mutánssal fogunk találkozni. Találjuk meg a mutánsok főnökét, Harryt, és beszéljünk vele. Két lehetőségünk van, vagy követjük őt a Hadnagyhoz, vagy ellenállunk. Mivel az előbbi esetben annyi lenne az esélyünk a túlélésre, mint egy répaszeletnek a turmixgépben, inkább az utóbbit válasszuk. Elég nehéz lesz nekünk Harryt is megölni, mert lézerpuskája van a mocsoknak (próbáljuk meg minél hamarabb elintézni). Természetesen a többi mutáns is támadni fog. Az egyiknél ráadásul lángszóró van, ami még veszélyesebbé teszi őt, mint Harryt. Miután nagy nehezen sikerül elintéznünk őket, ereszkedjünk le abba a csatornába, ahol Larry, a szupermutáns állt. Itt találni fogunk némi alkatrészt, amivel visszatérhetünk a békés ghoulokhoz. Mutassuk meg nekik az alkatrészt, mire ők adni fognak nekünk három elektronikai szakkönyvet. Ezután térjünk vissza ahhoz a házhoz, ahol Harryval találkoztunk, és javítsuk meg a vízpumpát. A ház déli oldalán ereszkedjünk le a csatornába, ahol megtalálhatjuk a hőn áhított chipet. Ezután vegyük az Acélszövetség felé az irányt.

9. Az Acélszövetség

Beszélgessünk az őrökkel. Egyikük meg fog bízni bennünket azzal, hogy hozzunk neki valamit a Régi Rendből (Ancient Order), ami az Izzásnál (Glow) található. Mivel addig úgysem engednek be, amíg nem teljesítjük ezt a küldetést, fogadjuk el a megbízást, és hagyjuk el ezt a vendégmarasztaló helyet. Ugyanis mielőtt elmennénk a Régi Rendhez, meglátogatjuk Csonttelepet.

10. Csonttelep (Boneyard)

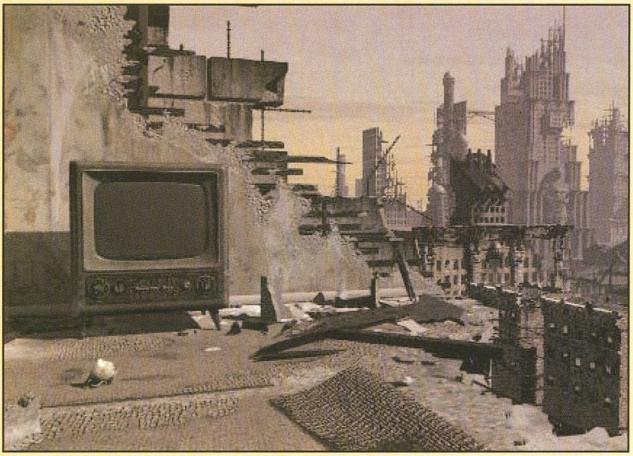
A Csonttelep négy fő részre tagolódik: a belvárosra, ahol a Pengék (Blades) nevű banda székel, A Csonttelepi Adytumra, a könyvtárra, az Apokalipszis Követőinek (Followers of the Apocalypse) otthonára és a Fegyvercsempészek (Gun Runners) erődjére. Menjünk az Adytumba és beszéljünk Miles-szal, a kémikussal és Zimmermannal, a polgármesterrel. Zimmerman azt akarja, hogy bosszuljuk meg a fia halálát, azaz öljük meg a Pengék vezetőjét. Miles-nak ennél hétköznapibb a problémája: egy alkatrész kell neki, hogy a vízifarmot ismét tudja működtetni.

Menjünk el a night clubba, ahol a Pengék élik mindennapi életüket. Beszéljünk a vezetőjükkel, aki ártatlanságát bizonyítandó, átad nekünk egy holodiszket a Rendszabályozókról (Regulators). Ebből kiderül, hogy hogy a Rendszabályozók sokkal többek, mint szimplán az Adytum őrei. Menjünk vissza Zimmermannhoz, és mutassuk meg neki a diszket. A dolognak az lesz a vége, hogy Zimmermann meghal, mi pedig kemény harcot vívunk a Rendszabályozókkal. Öljük meg hát mindet, majd látogassunk el Nicole-hoz, az Apokalipszis Követőinek alapítójához. Megkér minket arra, hogy derítsük ki, mi történik a Katedrálisban, ugyanis ő biztos benne, hogy valami baljós dolog folyik ott. Vállaljuk el a megbízást.

Most irány a Fegyvercsempészek tanyája, (addig át kell verekednünk magunkat néhány halálkarmon), ahol beszéljünk a vezetővel, Gabriellel. Nála vállaljuk el, hogy megölünk minden halálkarmot, hogy a csempészek ki tudjanak menni és nyugodtan el tudjanak költözni. Gabriel ugyanis nagyon nem elégedett a csonttelepi helyzettel: az egyetlen ügyfelei a Rendszabályozók, és nem tud kimozdulni a szörnyek miatt. Menjünk vissza oda, ahol láttuk a halálkarmokat, öljük meg őket a felszínen, majd vegyük az utat az alagsorok felé. Itt meg fogjuk találni a halálkarom anyát és tojásait. Intézzük el őket és térjünk vissza Gabrielhez. Ő úgy dönt, hogy mégsem költözik el, mert az összes halálkarmot és Rendszabályozót megöltük. Vegyük fel az alkatrészt onnan, ahol a szörnyek voltak, és vigyük Miles-hoz. Ő Smittyhez küld minket, aki bütyköl valamit az alkatrészen. Ezután menjünk vissza Mileshez, és fáradozásunk jutalma nem marad el. Most hagyjuk el Csonttelepet és induljunk el az Izzásba. Előtte bizonyosodjunk meg arról, hogy van nálunk egy kötél és legalább két csomag Rad-X.

11. Az Izzás (Glow)

Álljunk meg az Izzáshoz közeli téren, és használjuk a Rad-X-et, amíg a sugárzás-ellenálásunk fel nem megy 100%-ra (enélkül megpörkölődnénk). Most menjünk a kráter-



hez, és keressük meg a gerendát. Kössük rá a kötelet, és ereszkedjünk le a kráterbe a kötélen. Itteni feladatunk egyszerű: csak meg kell találnunk a lovag hulláját (power armorban van), és elvenni tőle a holodiszket. Valahol az első szinten fekszik. Ezzel nincs vége, az Izzás még tartogat meglepetéseket. Össze kell még gyűjtenünk három belépési kártyát, amikkel különböző lifteket működtethetünk. A hatodik szinten javítás (Repair) képességünkkel javítsuk meg az energiagenerátort, majd az ötödik szinten intézzük el az őrrobotokat, és vegyük fel a cuccot. Van itt valahol még egy nagyon fejlett computer, amiből megtudhatjuk, hogy kik is azok a szupermutánsok és honnan jöttek (ez legyen meglepetés, nem árulom el). Ezek után térjünk vissza az Acélszövetségbe.

12. Az Acélszövetség

A ledöbbent őrök most már be fognak engedni minket, így az első szinten mindjárt látogassuk is meg az edzőtermet, és beszéljünk az itteni lovaggal. Meg fogja köszönni nekünk, hogy kiszabadítottuk az egyik tagjukat a Központban, és felajánl egy tárgyat jutalomként. Válasszuk a power armort. Michaeltől kaphatjuk meg a cuccot, aki harci páncélban feszít a terem mellett. A második-harmadik szinten egy műhely van, egy könyvtár és egy doki, aki meg tud operálni bennünket úgy, hogy felmenjenek a tulajdonságaink. A műhelyben beszéljünk a fickóval, aki éppen egy páncélt javítgat. Ha hozunk neki egy systolic motivatort Michaeltől, (vagy lopunk egyet Rhombustól, a fölovagtól), és megjavítjuk a páncélt, akkor az a miénk lehet (tehát így is hozzájuthatunk a páncélhoz). A negyedik szinten az Vének Tanácsa és a Szövetség vezetője vannak, akikhez beszéljünk. Előadják, hogy pletykálnak a népek egy seregről, ami északon gyülekezik, majd megkérnek minket, hogy azonosítsuk az északi régiókat. Vállaljuk el a feladatot, és hagyjuk el a Szövetséget. Menjünk most vissza a Csonttelepi Adytumba.

13. Csonttelep

Beszéljünk Miles-szel a páncélunkról, aki megkér minket arra, hogy vigyünk neki kémiai magazint a Központban levő könyvtárostól. Nosza, tegyük meg a kört, mire még erősebbé teszi a már amúgy is power páncélunkat. Ekkora már kell, hogy legyen egy plazmapuskánk. Vigyük Smittyhez, aki feltuningolja turbó plazmapuskává, ami az egyik legjobb fegyver (energiafegyverek között a legjobb). Közel olyan jó, mint egy alien blaster, csak sokkal jobban néz ki. Most már felkészültünk rá, hogy a katonai bázishoz toljuk az arcunkat, ami a térkép északnyugati felén van (mármint a bázis, nem az arcunk). Előtte azonban látogassuk meg a 13-as pincét.

14. A 13-as pince

Ne feledkezzünk meg a fő feladatról, a chipről sem. Ekkor még legalább harminc napnak kell lennie hátra a határidőig, ami elég arra, hogy a térkép bármely pontjáról a 13-as pincébe vigyük a chipet. Vigyük tehát vissza a chipet a Törpapára emlékeztető főnöknek, aki a feladatot adta. Természetesen roppant boldog lesz, de van egy újabb problémája számunkra: aggódik a mutánsok miatt. Most arra kéri becses és immáron sokat bizonyított személyünket, hogy pusztítsuk el a mutáció forrását és a mutánsok vezetőjét. Fogadjuk el a felkérést és szaporázzuk meg lépteinket a katonai bázis felé.

15. A katonai bázis

Ha már megtaláltuk a bázist és meglátjuk az őröket, visszatérhetünk a szövetséghez, és a Vének Tanácsát megkérhetjük, hogy adjanak három lovagot a küldetéshez, de úgysem fognak követni, úgyhogy ez megint csak időpocsékolás. Inkább magunk intézzük el az őröket, majd vegyünk egy rádiót és üvöltsük bele, hogy megtámadott bennünket egy ismeretlen ellenség. Lépjünk be az épületbe.

Maga a katonai bázis meglehetősen nyitott. Tegyünk róla, hogy az itteni rosszfiúk is nyitottak legyenek, vagyis mindenkit öljünk meg, aki mozog (nem lesz egyetlen figura sem jószándékú). Az erőtereknél a piroson menjünk át (lesz némi sebződés, de nem vészes), majd javítsuk meg a zöld erőtér emittereit. A legutolsó szinten találkozni fogunk a Hadnaggyal és Van Hagennel, aki egy fickó a Katedrálisból. Őket is öljük meg, majd keressük meg azt a szobát, ahol sok computer van és néhány robbanó technikus. A robbanásukat előzzük meg azzal, hogy lepuffantjuk őket, majd használjuk tudomány (Science) képességünket a fő computeren. Állítsuk be az önmegsemmisítő módot, és szaladjunk ki a bázisról, mielőtt az felrobbanna. A bázis tehát megsemmisül. De mit csinált itt az a fickó a Katedrálisból? Legjobb lesz, ha kiderítjük: irány az utolsó helyszín, a Katedrális.

16. A Katedrális

Ha akarjuk, a Katedrálisba velünk fog tartani néhány az Apokalipszis Követői közül. Keressük meg a nőt, akiről Nicole beszélt nekünk, majd mondjuk meg neki, a jelszót („red rider"). Ő erre ellocsogja nekünk, hogy a titkos ajtó kulcsa Morpheusnál van. Találjuk meg Morpheust (a lépcsőkön fel kell menni), majd öljük meg őt is, és az itteni Nightkin-eket. Vegyük el a kulcsot a hullájától, majd vissza az alapszintre, ahol a titkos ajtó kinyitása után ereszkedjünk le. Az alagsorban keressük meg azt a falat a könyvespolcok mellett, amit automap térképünk átjáróként jelöl. Jöttünkre ki fog nyílni, mi pedig újabb kultusztaggal találkozunk, akit öljünk meg.

A titkos átjáró mögött van egy pincelejáró. Innen menjünk le a harmadik szintre, ahol újabb titkos átjáró mögött egy „húsfolyosóra" lelünk. Ezen az átjárón átkelve fogunk sebződni rendesen és lehet, hogy a szemünk is megsérül, de doktori képességünk mindent rendbe hoz. Ez nem is árt, mert most jön a csata a Mesterrel. Menjünk közel a Mesterhez, mire az beszélni kezd hozzánk. Ne fogadjuk el az ajánlatát (arra akar rábírni bennünket, hogy csatlakozzunk hozzá – azért egy állásmentés után ezt is érdemes kipróbálni), inkább bocsátkozzunk harcba. Az egyik oszlop fedezékéből a turbó plazmapuskával lőjük le (négy-hat lövés elég lesz). Amíg a Mester él, háromkörönként a folyosó pottyant egy szupermutánst, de ha elég gyorsak vagyunk, ezzel nem lesz gondunk. A Mester halálával beindul egy önmegsemmisítő folyamat a negyedik szinten. Szökjünk ki a Katedrálisból, s ezzel teljesítjük a Falloutot, vége a játéknak, bonthatjuk a pezsgőt...

Stöki



F-1 Racing Wheel

avagy a Thrustmaster T3 Wheel

A Thrustmaster Formula 1 Racing Wheel-je a nagysikerű elődök (T1 és T2) egy komolyan továbbfejlesztett változata, így nem sok alapja van annak a tévhitnek, miszerint a T3 valójában csak a két előző modell összegyúrt változata. Kétségtelen, hogy a cég fejlesztői a T1 és T2 jól bevált megoldásait megtartották, de emellett rengeteg olyan újítást is bevezettek a T3-nál, ami igazán egyedivé teszi ezt a kormány-rendszert.

T2 felhasználóknak már ismerős lesz, hogy a kormány mellé pedálok is járnak, ami véleményem szerint nélkülözhetetlen az igazi átéléshez. A T2-t ért legsúlyosabb kritikák szerint a pedálok közel voltak egymáshoz, nehéz volt benyomni őket és az aljzat rendszeresen elcsúszkált a helyéről. Tanulva a hibákból, a T3-nál a pedálok kellemesen messze vannak egymástól, ráadásul a fékpedál egy kicsit előrébb is van a gázpedálnál. A pedálokat ugyan továbbra is keményen kell nyomni, de komoly előrelépés, hogy ezúttal a fékpedál határozottan komolyabb ellenállást fejt ki a gázpedálnál. Az aljzaton is fejlesztettek, az egész sokkal masszívabb lett, és a csúszkálás elkerülésére beépítettek néhány nehezéket is. Ez utóbbiak ellenére az aljzat a hevesebb mozdulatok hatására még mindig csúszkál, így továbbra is ajánlott valaminek nekitámasztani, ha nem akarunk menet közben szép lassan becsúszni az asztal alá. Az előbb elírtak mellett érdemes még kiemelni, hogy a pedálok külsőre is igen sokat fejlődtek, ahogy az a képeken is jól látszik, eltérő formájúak és lukacsosak. A fékpedál érdesebb, a gázpedál simább, és – habár lehet, hogy ez hihetetlenül hangzik – az élethűség szempontjából ez is komoly előny.

Természetesen a pedálok mit sem érnek egy jó kormány nélkül, így most nézzük ezt is egy picit részletesebben. Az első és talán legszembetűnőbb változás a kormány-rendszer külső megjelenésére vonatkozik. A Thrustmaster szakemberei mindent elkövettek annak érdekében, hogy kormányuk a FIA támogatását is elnyerje,



és így a T3 kialakításánál egyértelműen azt tartották szem előtt, hogy az egész szerkezet egy Forma 1-es autó cockpit-jét idézze (a hatás tökéletes, jószerivel csak a műszerek hiányoznak róla). Habár az említett támogatást végül sikerült megszerezni (azaz a T3 az FIA egyetlen hivatalosan jóváhagyott kormánya, amit egy, a kormány közepén elhelyezett hatalmas pecsét is büszkén hirdet), ez nem kizárólag a megnyerő külsőnek köszönhető. A technikai paramétereket nézve, maga a kormánykerék egy kicsit kisebb lett – de legalábbis vékonyabb –, formája is élethűbb, a fogása pedig határozottan kellemesebb. Végre szabadon dönthetünk, hogy a hagyományos botváltót szeretnénk használni, vagy a Forma 1-es autók mintájára a kormányon elhelyezett gombok segítségével váltunk sebességet. Ha már a váltónál tartunk, érdemes kiemelni, hogy a botváltó formáján is csiszoltak egy keveset, ráadásul most már egy apró kattanás segítségével biztosak lehetünk benne, hogy sikerült váltani (mint ismeretes, a T2-nél csak találgatni lehetett).

A T1 és T2 egyik nagy problémája volt a rögzítés kérdése. A kormány vagy nem tapadt meg rendesen az asztalon, vagy úgy kellett leimádkozni róla. Ehhez társultak még a nehézkesen kezelhető csavarok, így megfelelő mennyiségű hely hiányában kétszer is meggondolta az ember, hogy mikor vegye ki kedvencét a dobozából. A T3-nál szerencsére sikerült ezt a problémát is orvosolni, így egy remek megoldással bármikor könnyen és gyorsan odaerősíthetjük a kormányt mindenféle asztalhoz. A rögzítő mechanizmus igen masszív és rendkívül időtálló megoldásnak tűnik.

A végére maradt a legkomolyabb újítás, a kormánykerék mozgásszabadsága. Ismét csak Forma 1-es mintára hihetetlen mértékben tekerhetjük meg a kormányt. Fokban ugyan nem tudom kifejezni, de az biztos, hogy Irvine sem szokta jobban tekerni a Ferrari kormányát a Monte Carlo-i hajtűkanyarban.

Ennyit magáról a kormányról, és most lássuk a működési tapasztalatokat. Már az első mozdulatok után is érezhető, hogy a T3 nagyon más, mint akár a T2, akár a T1. Más az érzés, ahogy megtekerjük a kormányt. Vélhetőleg még mindig gumit használtak a kormány visszahúzására, így a tartósságot inkább az egyes pilóták vérmérséklete határozza meg.

Ami a használhatóságot illeti, mindenképpen ki kell emelni, hogy ezt a kormányt kifejezetten F1 és Indycar szimulátorokhoz készítették. Csak ezeknél az autóknál van ugyanis szükség arra, hogy a kormány ennyire extrém szögben is eltekerhessük, valamint hogy a kerék mozgásterének első harmada mindössze apróbb korrigációkra szolgáljon. Érthetőbben fogalmazva: a T3 nem igazán alkalmas rally jellegű szimulátorokhoz, mivel ott inkább hirtelen, gyors mozdulatokra van szükség, amihez ezt a kormányt bizony tövig ki kell tekerni.

A Grand Prix 2 viszont egyenesen újjászületett általa. Én igen sokat játszottam ezzel a programmal T2-t használva, de az az érzés meg sem közelítette a T3 által nyújtott hatást. A hajtűkanyaroknál végre érzem, hogy tekerni kell azt a kormányt, és hihetetlen, de még az ellenkormányzás is sokkal élethűbbé vált a sok apróbb mozdulat segítségével. Komolyan tudom ajánlani minden F1 megszállottnak!

Aki viszont egy mindenre használható kormányt szeretne, az egyelőre maradjon inkább a T2-nél.

Del


Ha valaki éjjel-nappal az Interneten lóg,
nem mindegy, milyen a vonal!
Országos hálózat
leggyorsabb közvetlen amerikai kapcsolat
Előfizetőink igényeihez alkalmazkodó díjcsomagok
kapcsolt és közvetlen vonali szolgáltatásainkra egyaránt
ISDN, közvetlen vonali szolgáltatások belső hálózatokat
üzemeltető ügyfeleink részére
professzionális Web-design extra szolgáltatásokkal
WWW oldalak ingyenes elhelyezése
24 órás Internet segélyszolgálat
ingyenes Internet-oktatás és szoftvercsomag
a legnépszerűbb programokkal
DataNet
A professzionális Internet-szolgáltató
Új címünk: 1023 Budapest, Zsigmond tér 10.
Tel.: (36-1) 458-5858 • Fax: (36-1) 458-5800 • www.datanet.hu • info@datanet.hu


DIAMOND
MULTIMEDIA
&
PIXEL
Stealth II. S220
Rendition Vérité V1200
4MB SGRAM, 170 MHz RAMDAC
Monster 3D
3DFX Voodoo
4MB SGRAM, kiegészítőkártya
Viper V330
nVidia Riva 128,
4MB SGRAM, 230 MHz RAMDAC
PIXEL Multimédia 1088 Bp. Rákóczi út 13.
tel: 266-6059 fax: 118-6651 E-mail: pixel@mail.matav.hu


Komplett számítógépek, multimédia kiegészítők,
alkatrészek nagy választékban! Havi akcióink:
Canon BJC 250 tintasugaras,
A4-es színes printer 29 900,-
S3 Virge 4 Mb EDO 8 900,-
Verbatim 74 min Data Life Plus írható CD 399,-
Thrustmaster F1 kormány+pedál 32 900,-
Per4mer Turbo Wheel kormány+pedál 18 500,-
Lite On 14" LR, NI Digital monitor 31 500,-
Quantum 2,1 Gb SE (UltraDMA) IDE HDD 27 900,-
Iomega Zip Drive párhuzamos portra 28 800,-
Mustek 600 dpi A4-es síkágyas scanner 24 900,-
Logitech OEM mouse 1600,-
Aktív hangfalak, Gravis botkormányok, hangkártyák
valamint SB hangkártyák teljes választéka!
Akciós konfigurációink ügyében hívj minket!
A fenti árak az ÁFÁ-t nem, de egy év garanciát
tartalmazzák.
PILOT-COMP
PILOT-COMP Kft.
Nyitvatartás: 10-18, szombaton zárva
Az árak az ÁFA-t
nem tartalmazzák!
1074 Budapest, Alsóerdősor u. 3. Telefon/fax: 351-2338, tel: (30) 427-086


BALATI Computers
1146 Budapest, Thököly út 88.
Alaplapok, winchesterek, CD-ROM-ok, CD-lemezek,
hangkártyák, GSM tartozékok, egyéb alkatrészek.
Internet szolgáltatás 2000 Ft + ÁFÁ-tól.
I166MMX, TX, 1.44, 2.1 Gb UDMA HDD,
32 Mb SDRAM, 14", ház, 105 g. bill
Virge DX 2 Mb VGA
128 900 Ft+ÁFA
HASZNÁLT, MŰKÖDŐ ALKATRÉSZEIT BESZÁMÍTJUK!
Javítás, tanácsadás.
Viszonteladókat is kiszolgálunk!
Tel./fax: 341-5343, 06 20 264-507
Faxbank: 2333666/1607#
Nyitvatartás: H—P 9—17h-ig

Az új divat

MPEG Audio Layer 3 zenélés

Megközelítőleg két és fél évvel ezelőtt egy új szenvedélynek kezdtek hódolni a PC-sek. Ez a szenvedély nem volt más, mint az MPEG CD-k készítése. Persze itt nem a video CD-kre gondolok, hanem az MPEG eljárással tömörített zenére. Azóta már jónéhány MP3 file készült a computereken, de én még nem találkoztam olyan cikkel, amely átfogóan foglalkozott volna ezzel a témával.

Néhány szó az eljárásról

Az MPEG eljárást az video CD-k tömörítéséhez dolgozták ki. Ez egy olyan megoldás, amellyel igaz, hogy adatveszteség árán, de az eredeti tömöríteni kívánt anyag mérete akár a tizedrészére is csökkenhet. Ebből mindenki logikusan gondolná, hogy ha ekkora az adatveszteség, akkor ez keményen a minőség romlásához vezet. Ez a feltételezés viszont csak részben állja meg a helyét, mivel az MPEG eljárást úgy alkották meg, hogy a tömörített file mindig csak az előző állapothoz képest változott adatokat tartalmazza, és így a minőségromlás a filmeknél csekély, de észrevehető, míg a hangnál megfelelő bitrate-en (erről később) észrevehetetlen. Talán ez volt az oka annak, hogy amint elérhetővé vált a lejátszáshoz szükséges hardware, az audio MPEG CD-k hatalmas sikert arattak.

Ahhoz, hogy valaki egy ilyen CD-t készíthessen, három programra van szüksége: grabber-re, coder-re, és player-re.

A grabber-ek

Kétféleképpen lehet az eredeti hanganyagot számítógépre vinni. Mindkét megoldásnak megvannak az előnyei és a hátrányai is. Egyik a már jól ismert digitalizálás, semmi extrára nincs hozzá szükség, általában minden hangkártya tud digitalizálni. Ebben az esetben nagy előny, hogy bármilyen adathordozóról tudunk számokat leszedni, viszont ez az út meglehetősen lassú (ugyanannyi időt vesz igénybe, mint a leszedni kívánt anyag hossza) és a minőség is hagy némi kívánnivalót maga után. A másik megoldás egy olyan program, amely leszedi a CD meghajtóban lévő lemezről az adatokat. Ennek a hatalmas előnye a sebesség (egy jobb CD-olvasó 5-6 perc alatt szed le egy teljes CD-t a hard diskre), és a minőség, hiszen így a zene nem digitalizálás útján kerül a gépbe hanem a digitális adatot a gép egy az egyben leszedi a hard diskre. Fontos, hogy ha valaki szeretne MP3 file-okat készíteni, akkor olyan CD meghajtóra van szüksége, amely tudja a CD DA formátumot olvasni. Aggodalomra nincs ok, hisz a CD olvasók nagy része ismeri a CD DA-t.

A piacon az utóbbi időben igen sok grabber jelent meg. Csak a legismertebbekre szeretnék most kitérni.

CDgrab Pro

Az egyik legrégebbi DOS-os grabber. Nagy előnye, hogy nem menüvezérelt és ezért lehet hozzá batch file-t készíteni. Így nyugodtan ott lehet hagyni a gépet, hisz meg lehet írni úgy is a batch file-t, hogy ha befejezte a leszedést akkor kezdjen el tömöríteni. Fontos, hogy ha CDgrab-ot használunk, akkor ne legyen a memóriában semmilyen disk cache program! A formátum a következő „CDG.EXE g WAV X" ahol az X a leszedni kívánt track száma.

Dac

Szintén DOS-os grabber. A Dac már menüvezérelt, és ezáltal a funkciói sokkal könnyebben elérhetők. Képes leszedni úgy a track-eket a CD-ről, hogy azok egy nagy WAV file-ba kerüljenek, sőt, az újabb verzió már tudja azt is, hogy az összes kijelölt track-et leszedi a CD-ről, úgy hogy menet közben hozzá sem kell nyúlni. Ebben az esetben mindig be kell kapcsolni az options menüben a *track separation*-t. Arra is van lehetőség, hogy ne egy adott track-et, hanem csak bizonyos részeit szedje le a CD-nek.

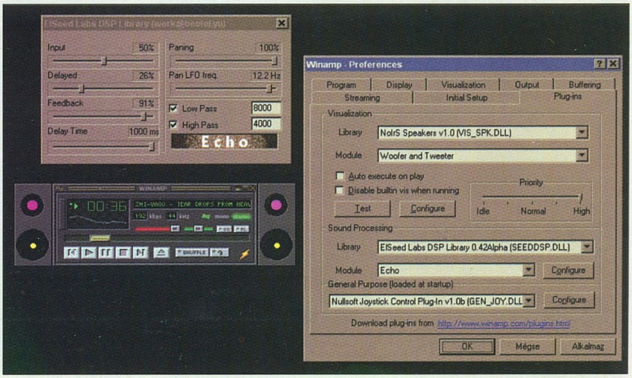
Windac 32

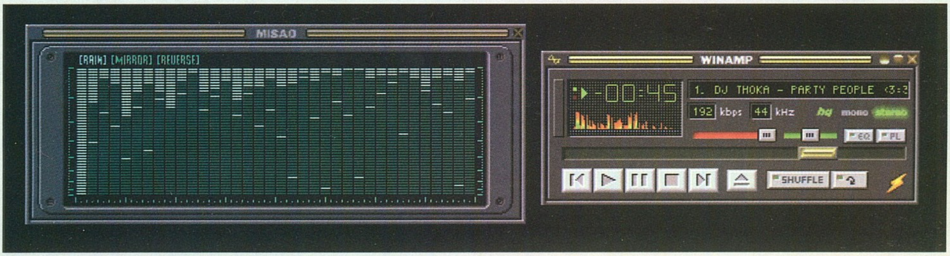
A nevéből is következik, hogy a Dac Windows-os változata. Szerintem a mostaniak közül a legjobb grabber. Ő a leggyorsabb, egyszerre több olvasót is tud vezérelni, nagyon kényelmes kezelni. Mindent tud, amit a Dac, de található néhány plusz is DOS-os elődjéhez képest. Ami igazán érdekes, az a beleépített CD-player. Számtalan DOS/Windows -os CD lejátszóval találkoztam már, de amelyik így tudott volna szám közben előre, illetve visszatekerni, olyannal még nem.

Nos, ha a WAV file-ok már megvannak, akkor jöhet a tömörítés.

A Coder

Ezen a téren közel sem olyan nagy a választék, mint a grabber-eknél vagy a lejátszóknál. Egy program van, ami a kódolást elvégzi: ez az L3ENC névre hallgató kis DOS-os tömörítő. Pillanatnyilag a 2.70 -es verzió az utolsó. Ha a codernél tartok, meg kell említeni az egyik (a minőség és hossz szempontjából legfontosabb) paramétert, a bitrate-t. Tudni kell, hogy minél nagyobb a bitrate, annál jobb a minőség, de annál nagyobb lesz a tömörített file mérete is, valamint annál erősebb processzor szükséges a lejátszásához. A leggyakrabban használt bitrate-ek a következők 56 kbit/s stereo, 64 kbit/s stereo, 96 kbit/s stereo, 112 kbit/s stereo, 128 kbit/s stereo, 192 kbit/s stereo, 256 kbit/s stereo. Szerintem a legjobb megoldás kipróbálni mindegyiket, és eldönteni, hogy céljainknak melyik a megfelelő. Én mindenkinek a 192 kbit/s -t javaslom. Igaz, hogy így „csak" kb. 90-110 átlagos hosszúságú szám fér fel egy CD-re, de a minőség kitűnő. Bizonyos bitrate-eken lehetséges mono illetve álsztereo kódolás





is. Az újonan kódolt MP3 file már nem pattan egyet a lejátszás kezdetén, mint egykori ősei, valamint lehetőség van egy *hq* opció bekapcsolására amely még emeli a minőséget, viszont a kódolás időben jóval hosszabb lesz tőle. És most el is érkeztünk a dolgok árnyoldalához... A kódolás egy átlagos számnál egy 200-as Classic Pentiumon 12-15, *hq* opcióval 25-35 perc. Ez az idő változik, ha változtatjuk a bitrate-t, de nem túl számottevően. Érdemes itt is batch file-t írni és ha a kódolás elkezdődött a gépet pár órára elfelejteni. A formátum a például a következő: l3enc x.WAV y.MP3 -br 192000. Fontos hogy a HD-n maradjon még annyi hely, amire az MP3 file-ok elférnek (ez egy teljes CD esetén 192-es bitrateen kb. 80-90 megabyte).

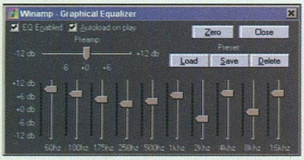
Miután a winchesterről le lett pucolva a kb. 800 megányi WAV file, ki lehet próbálni, hogy mint sikerült összehozni.

A playerek

Nos, belőlük van bőven. Ismét csak a legismertebbekre térek majd ki. Ugyanúgy, mint a grabber-eknél, itt is vannak DOS-os illetve Windows-os verziók.

Winplay 3

A legelső. Annak idején mikor megjelent, ez volt az első realtime decoder. A neve is mutatja hogy Windows-os. Ennek a megjelenésétől számítható az MP3 korszak



kezdete. Neki van a legkisebb hardwareigénye, hisz egy 486 DX4/120 már le tud vele játszani 128 kbit/s-os MP3 file-okat maximális minőségben, igaz úgy, hogy mellette semmi sem működhet. Szolgáltatásai igen szegényesek pl. nem tud a szám közben tekerni, kivitelezése sem olyan „high end", mint a mai csodalejátszóké. Viszont lassú gépek esetén ez az egyetlen megoldás. Azaz van egy másik lehetőség, ugyanis a lejátszó programokban be lehet állítani, hogy a lejátszó milyen minőségben adja vissza a kódolt file-t. Ha ezt lejjebb vesszük (downmix vagy half samplerate) akkor a proci is könnyebben megbirkózik a kitömörítéssel. Az újabb verzió már tud a Net-en keresztül is lejátszani MP3 file-okat, de hát kinek van ma olyan gyors Internet elérése hogy 128 kbit/s átjöjjön...

MuseArc

A maga nemében ő is első volt, hisz hosszú idő után ez a lejátszó adott lehetőséget pozicionálni azt, hogy melyik részét játssza le a számnak, ugyanúgy mint a Media Playerben. Lehet playlist-et készíteni, különböző speciális lejátszási módokat bekapcsolni (ismétlés) és a kinézete is sokkal szebb, mint a Winplay-é. Nagy hátránya az irtózatos hardware-igény. A 486-tulajdonosok elfelejthetik de még a Pentium 100 is izzad vele rendesen. Ez ma már nem nagyon számít, de ez a program akkor jött ki, amikor a Pentium 133 volt a csúcs gép. Ő is tud a neten keresztül lejátszani. Szerintem a maga idejében nagy áttörést hozott, de ma már felejthető.

Cubic Player

A legtöbb szolgáltatást nyújtó DOS-os lejátszó. Lehet a számban tekerni, különböző kijelzőket váltogatni, szűrőket rátenni a hangra, playlistet készíteni stb. Amivel azonban igazán kiemelkedik a társai közül az az, hogy lehet állítani a lejátszás sebességét, 0-200%-ig.

Nagyon jól lehet így otthon mixeket készíteni, gondoljuk csak el: olyan, mint a diszkókban a sebességszabályzós CD lejátszó... Mindenképpen érdemes beszerezni.

WinAMP x.x

A végére hagytam a legjobbat. Szerintem az MP3-rajongók többsége ezt használja. Az x.x-et azért írtam, mert szinte hetente jelennek meg új verziók (most a legutolsó v1.73-es). Már a kezdeti próbálkozásoknál is lehetett látni, hogy nem egy akármilyen lejátszóval állunk szemben, de mára már szinte verhetetlenné vált. Mitől is jó a WinAMP? Mert szinte mindent tud, amit az ember csak el tud képzelni, de ha esetleg mégis lenne valami ami hiányzik, akkor majd a következő verzióban biztos az is benne lesz. A kommersz lehetőségeket mint playlist, tekerés stb. nem is említem. Inkább az extákkal foglalkoznék. A program tartalmaz egy 10 csatornás digitális equalizer-t amely segítségével 60 Hz - 16 khz-ig lehet emelni, illetve csökkenteni a kimenő jelet. Be lehet kapcsolni egy *hq* opciót, mellyel a minőséget még lehet fokozni.

A WinAMP tudja az MP3 file-okat *tag*elni. Hogy mit is jelent ez ? Az MP3 formátum lehetővé teszi azt, hogy a file végére beírjunk a zenével kapcsolatos inormációkat, úgymint előadó, szám címe, stílus stb. Ehhez a programban egy külön editort találunk. A program kinézete szuper: különféle kijelzőket lehet beállítani és ezen kijelzők többsége konfigurálható. Az igazi nagy dobás a WinAMP-ban még hátra van. A programozók lehetővé tették, hogy különböző plugin-eket lehessen a programhoz használni. Ezeket három csoportra osztották: Visualization, Sound processing, General purpose. Az elsőben a megjelenítést lehet állítgatni, illetve újfajta kijelzőket használni (van néhány nagyon látványos is, főleg azok melyek 3Dfx-re íródtak). A Sound processing-nél számtalan effektet tudunk real-time a zenére rakni (echo, reverb, delay, vocal fade, pitc control...). A harmadik esetben valószínűleg a program vezérlésével kapcsolatos extrákat lehet majd alkalmazni, de pillanatnyilag csak egy plugin áll rendelkezésre, amely lehetővé teszi azt hogy a WinAMP-ot joystick-kal lehessen irányítani. Ha valaki szeretne ilyen bővítéseket begyűjteni, akkor próbálkozzon a www.winamp.com/plugins.html internet címen. Egyébként a ZED CD-n is van egy maréknyi belőlük.

Mindezt összegezve az én receptem legalább P120, 1,3 Gb HDD, Windac, L3enc -br 192000, WinAMP.

Azt hiszem, ezek voltak a legfontosabb programok, amelyek ma fellelhetők. Az MPEG-ezést mindenkinek ajánlom szíves figyelmébe, mert szerintem jó poén és igen szép gyűjteményre lehet szert tenni viszonylag rövid idő alatt. Egyetlen igazi hátránya, hogy a lejátszáshoz kell a számítógép, ami akkor nagyon kellemetlen, ha valaki szeretné egy házibulin vagy valamilyen rendezvényen villogtatni az MPEG gyűjteményét és ehhez ki kell robbantani a gépet...

Echo



3Dfx Voodoo 2

Mik az újdonságok?

A Voodoo 2 chipset megosztott memória-architektúrája három chip köré épül – egy 64 bites pixelfx2 chip és két 64 bites texelfx2 (textúra processzor) chip alkotják, mely révén egyidejűleg, egy számolási ciklusban két textúra rendelhető egy háromszöghöz. Ezzel olyan komplex effektusok valósíthatók meg egy ciklus alatt teljesítményesés nélkül, mint a *trilinear filtering*, *lighting effektek* (pl. a GLQuake-ben alkalmazott kétlépéses *alpha-lighting* – ehhez a *Z-buffer* és az *alpha-blending* egyidejű használata szükséges), *spotlight* és *detail texturing*. A két texelfx2 chip gyakorlatilag megduplázza a fill rate-et. Fontos újdonság, hogy a 3×64=192 bites memória architektúra és az ezzel elérhető 2,2 Gb/sec memória sávszélesség mellett végre beépítették a *triangle setup engine*-t is, mely teljeskörű *triangle culling*-ot is végez (automatikusan kihagyja az egy pixelnél kisebb poligonokat). A Voodoo 2 másodpercenként 3 millió háromszöget illetve 90 millió *dual-textured, bilinear-filtered, per pixel MIP-mapped, alpha-blended, Z-buffered* pixel-t képes kiszámolni. (Jól hangzik, ugye?) A teljesítménye jelenleg egyedülálló a gyorsítók között: az új standard a 800×600/16 bit/60 fps üzemmód lesz, ami abszolút játéktermi látványvilágot teremt a PC-ken. A CPU eddigi erőteljes leterheltsége miatti „poligonkorlát" is feloldódik, és a karakterenkénti 200-500 poligon helyett képernyőnként akár 30 000 poligonnyi objektum is lehet majd.

Righteous 3D II

Az Orchid, az igen népszerű Righteous kártyák gyártója bejelentette, hogy kihoz egy új, a Voodoo 2 chipset-re épülő kártyát Righteous 3D II néven. Bill Crouch alalenök szerint ez a normál Righteous kártyákhoz hasonlóan kiváló választás lesz a nagy 3D teljesítményt igénylő játékokhoz. A Righteous 3D II összesen 8 MB EDO RAM-jából 4 MB texture memory és 4 MB frame buffer lesz, ez lehetővé teszi nagyobb felbontás és jobb képminőség használatát. Emellett további újdonságot fog jelenteni a továbbfejlesztett *anti-aliasing, tri-linear filtering* és *alpha-blending* is.

Az első kártyák várhatóan az első negyedév végén jelennek meg, nagyobb számban a 2. negyedév elejétől lesz kapható.

Diamond Monster II

The Second Coming

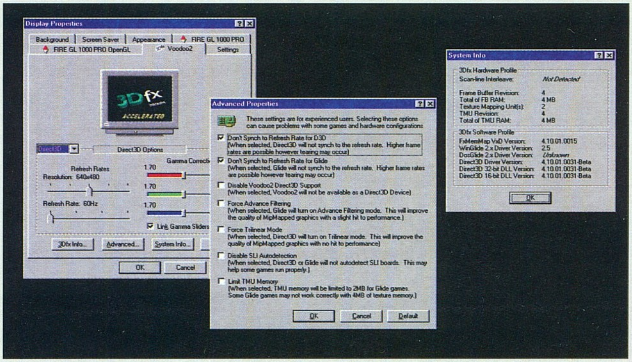
1998 január végén Párizsban a Diamond egy kellemes party-t rendezett az új Diamond Monster II bemutatása céljából. A party utáni első tesztek eredményei a következőket hozták: a Voodoo 2 chipset révén a kártya poligon-számító teljesítménye mintegy háromszorosa egy normál Voodoo-chipset-es kártyának, míg a fill rate megduplázódott.

A Voodoo 2 chipset egy Pixelfx 2 és két Texelfx 2 chip-et tartalmaz, az eredeti Voodoo-ban levő 1-1 Texelfx és Pixelfx chippel szemben. Ennek hatására a Voodoo 2 egyszerre több (többnyire két) textúrát képes pixelenként leszámolni egy lépés alatt. Ez egyes speciális effekteknél lesz nagyon hasznos, melyeknek a kiszámítása az eddigi több lépés helyett (multipass rendering) már egy lépés alatt is megoldható lesz. A Voodoo 2-n a GLQuake-ben alkalmazott trilinear filtering sem okoz majd teljesítményvisszaesést, viszont a képminőség javulása érezhető lesz.

A további újdonságok közé tartozik az edge *anti-aliasing* és *bump mapping* támogatás, bár utóbbi csak software-esen oldható meg. A nagy kérdés, hogy fog-e ablakban dolgozni a Voodoo 2 chipset, mára tisztázódott, és nemleges a válasz – csak full screen fog működni a kártya. Az új, Pixelfx 2 chip teljesítménye már elegendő ahhoz, hogy 800×600 felbontásban is megfelelő sebességet tudjon nyújtani, így 4 MB frame buffer-rel a 800×600 felbontású üzemmód ki is használható. Az egyes gyártók fogják eldönteni, hogy 2 vagy 4 MB frame bufferrel szállítják a kártyát. Azt hiszem, hogy igazából csak a 4 MB frame buffer-es verziók megfelelőek – a Diamond is ezt választotta a Diamond Monster II esetében.

Szintén újdonságnak számít az SLI (Scan-Line Interleaving) technika használata. Ez azt jelenti, hogyha két PCI-os Voodoo 2 alapú kártyát rakunk a gépbe, és egy kis kábellel összekötjük őket, akkor együttműködnek. megosztják a számítási feladatokat – az egyik kártya számolja a páros, míg a másik a páratlan sorokat, ezzel kvázi megduplázva a 3D grafikus teljesítményt, és lehetővé teszi akár 1024×768 felbontás használatát is. Az SLI technikát már eddig is használta a Quantum3D az Obsidian kártyáin, ahol egy kártyán levő két Voodoo chipset kötöttek össze egy PCI bridge segítségével. Az év közepén várható a Quantum3D bejelentése szerint az új Obsidian kártya, mely több Voodoo 2 chipset-et fog tartalmazni.

Visszatérve a Monster 3D II-höz, lesz belőle AGP-s változat is, de igazából a 3Dfx





Komplett konfigurációk

1 év teljeskörû + 2 év ingyenes szerelési garancia

READY Station: 105.000.-
Intel 166 MHz/ 256 KBC/ VX PRO LEGEND/ 8 Mb EDO RAM/ PCI VGA 1Mb/ 1.44 Mb FDD/ 1.7Gb HDD/ BILL/ MINI TOR./ EGÉR/ 14" LITE-ON COLOR SVGA LR,NI MONITOR

READY Optimal: 125.000.-
Intel 166 MMX MHz/ TX LEGEND/ 16Mb EDO/ 1.44Mb FDD/ 1.7Gb HDD/ PCI 1Mb VGA/ MINI TORONY/ 16 x CDROM/ EGÉR/ BILL/ 14" LITE-ON COLOR SVGA LR,NI MONITOR

READY Intermédia: 154.000.-
Intel 200 MMX MHz/ 512 KBC/ INT. TRITON TX/ 16 Mb SD/ 1.44 Mb FDD/ 2.1 Gb HDD/ VIRGE 2Mb PCI/ BILL/ MINI T./ 24xCDROM/ SB 16 HNG/ EGÉR/ 14" TARGA COL.LR.NI.

READY Professional: 213.000.-
Intel 233 MMX MHz/ INT.TRIT TX GIGA/ 512KBC/ 32Mb SD/ 1.44Mb/ 2.1Gb HDD/ SB64 HNG/ 24xCDROM/ VIRGE 4Mb/ BILL/ EGÉR/ MINI TOR./ 15" AXION COLOR LR.NI. SVGA

A fentiektõl eltérõ konfigurációk összeállítását is vállaljuk. Termékeink viszonteladói árairól tájékoztatást a 06-30-413-453 számon kaphat.

Ready COMPUTERS

Ready Compker KFT

Budapest V.ker. Vadász u. 36.
H-P: 9.30-18h-ig Sz: 9-13h-ig
http://www.ready.hu



Telefon: 331-05-18 (3 vonal)
Fax: 311-86-71
Faxbank: 2-333-666/1310#

Alaplapok:



Termék	Ár
586 VIA TOMATO 256K	10.500.-
586 VIA ACORP 256K	10.800.-
586 VX PRO LEGEND 512K	11.700.-
586 FLAGPOINT TX 512K	13.600.-
586 LEGEND TX 512K	14.900.-
586 LEGEND TX2 1Mb KBC	16.050.-
586 GIGABYTE TX3 512K	22.000.-
586 ACORP P-II LX AGP	24.900.-
586 ASUS TX97E 512K	30.600.-
586 ASUS L97 P-II LX AGP	36.800.-

CD-ROM:



Termék	Ár
TAKAYA 12X	10.900.-
GALIX 24X	12.200.-
SAMSUNG 24X	13.500.-
PANASONIC 24X	15.000.-
SONY 24X	15.300.-
PIONEER 12X SCSI	16.800.-
SONY 32X	19.800.-
SONY 2/6 CD ÍRÓ 926S	67.300.-
PANASONIC 4/8 CD ÍR KIT	91.000.-
YAMAHA CDR 400 CD ÍRÓ	92.000.-

RAM-ok:



Termék	Ár
1 MB 9 BIT	950.-
4 MB EDO	1.550.-
8 MB EDO	2.800.-
8 MB 32 BIT	2.900.-
16 MB EDO	5.900.-
16 MB 32 BIT	6.200.-
16 MB 64 BIT SDRAM	6.550.-
32 MB 32 BIT EDO	12.000.-
32 MB 64 BIT SDRAM	12.900.-
64 MB 64 BIT SDRAM	32.800.-

MONITOR:



Termék	Ár
14" MONO SUNSHINE	14.950.-
14" LITEON LR,NI	30.000.-
14" MAG D410 LR,NI,DIG	36.200.-
15" TARGA LR,NI,DIG	40.000.-
15" AXION LR,NI,DIG	45.600.-
15" MAG DJ 530 LR,NI,DIG	50.900.-
17" WHITE LR,NI,DIG	78.500.-
17" DAEWOO CMC-1707B	90.800.-
17" MAG DX 715 Trinitron	124.000.-
20" DAEWOO CMC-2000M	203.000.-

CPU-K, KÁRTYÁK:



Termék	Ár
THOMSON 150+	11.200.-
IBM 6x86 M2 200 MX	18.400.-
INTEL PENTIUM 166 MMX	22.600.-
INTEL PENTIUM 200 MMX	30.000.-
INTEL PENTIUM 233 MMX	45.000.-
INTEL PENTIUM II 266	110.500.-
S3 TRIO 64 V2 1 MB	4.100.-
S3 VIRGE DX 4 MB	8.950.-
MATROX MISTIQUE 4MB	25.400.-
DIAMOND MONSTER 3DFX	32.900.-

EGYÉB:



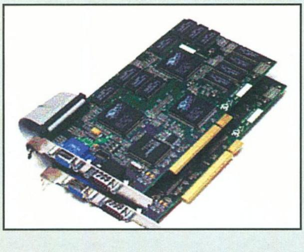
Termék	Ár
EPSON STYLUS 200	25.900.-
EPSON STYLUS COLOR 300	29.900.-
HP DESKJET 670C	40.600.-
HP LASERJET 6L	87.900.-
GENIUS SCANMATE COL.	18.900.-
SCANROM DIA ÉS FOTO	23.200.-
14400 UMC BELSŐ MODEM	3.600.-
33600 BELSŐ ROCKWELL	10.300.-
56600 US ROBOTICS BELSŐ	24.000.-
SB AWE 64 HANGKÁRTYA	15.200.-

nem favorizálja ezt a megoldást, és az AGP-s változatnál nem is lehet majd kihasználni az SLI előnyeit – az csak két PCI-os kártya között működik. A Voodoo 2 nem támogat semmilyen valódi AGP funkciót, mint *side band addressing*, *DiME*, *2x*, csak az AGP port nagyobb sávszélességét használja ki. A 3Dfx-nél ezt „PCI 66" üzemmódnak nevezték el, az AGP portnak megfelelő magasabb órajel alapján.

Összességében a rangsor a következőképpen fest: magasan a leggyorsabb a két PCI-os Voodoo 2 kártyát SLI üzemmódban kombináló konfig lesz, ezután következik az AGP-s változat és végül a szimpla PCI-os Voodoo 2.

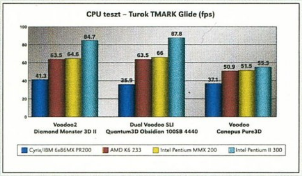
A Voodoo 2-es kártyák többféle memória-konfigurációban lesznek kaphatók: ahogy már fentebb említettem, max 4 MB frame buffer-t tud kezelni, amivel 16-bites Z-buffering esetén 800×600 felbontás érhető el maximálisan, míg ha csak 2 MB RAM-mal látjuk el, akkor a maximális felbontás 640×480-ra csökken. A Texelfx 2 chip-ek hasonlóképpen 2 vagy 4 MB memória kezelésére képesek, így a következő lehetséges memória-konfigurációk képzelhetők el: 2-2-2, 4-2-2, 2-4-4, 4-4-4. A Diamond Monster 3D II max. 800×600 felbontást fog tudni kezelni az összesen 8 MB RAM-ot jelentő 4-2-2 memória-konfiguráció révén. A Voodoo 2 chipset 90 MHz-en fog ketyegni rajta alapbeállításban, és 25ns-os EDO DRAM kerül majd rá.

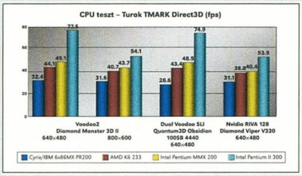
A Voodoo 2 teljesítménye kevésbé lesz processzorfüggő, mint elődjeié. Minden esetben gyorsabb lesz, mint egy normál Voodoo, de egy gyengécske FPU-val rendelkező gépben (pl. Cyrix vagy AMD K6) kisebb százalékban gyorsabb, mint egy gyors FPU-val ellátott masinában. A Voodoo 2 chipset-re épülő kártyák, mint pl. a Diamond Monster 3D II is teljesen Di-

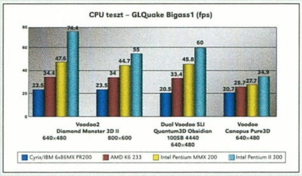


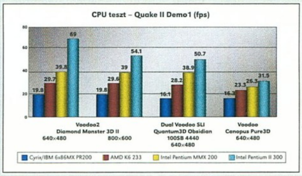
rect3D és Glide kompatibilisek lesznek, az ilyen játékok mind futni fognak rajta, bár egy-egy kivétel biztos lesz. Mivel a Voodoo 2 chipset magasan a leggyorsabb 3D-s gyorsító jelenleg a piacon, és 1998 végéig várhatóan az is marad, ezért elképzelhető, hogy egyes játékokat speciálisan erre a chip-készletre fognak megírni. A Diamondnál az SLI üzemmódra kitaláltak egy külön nevet is – MegaMonster-nek nevezték el.

A Diamond által gyártott Monster 3D volt a legkelendőbb Voodoo chipset-es kártya, és ezt a sikert szeretnék folytatni most a Voodoo 2 kategóriában is. A 8 MB össz-









memóriával az átlag felett van a Monster 3D II, de a Canopus már bejelentette a 12 MB RAM-mal és TV-kimenettel felszerelt killer kártyáját – ez azonban a 3Dfx által ajánlott referencia-kártyától jelentősen eltér.

Néhány adat a Monster 3D II teljesítményéről.

Glide: A Monster 3D II teljesítményét az egyéb 3Dfx alapú kártyákéval összehasonlítva jól látható a trend: a M3D2 az eddigi leggyorsabbnak számító Obsidian 100SB-t is leveri Glide alatt. A Voodoo 2 processzor-teljesítménytol való függosége is sokkal kedvezobb lett – látható, hogy egy viszonylag lassabb processzor mellé rakva is jelentős gyorsulást hoz, míg egy gyors processzorral együttműködve kiugró eredményeket ad.

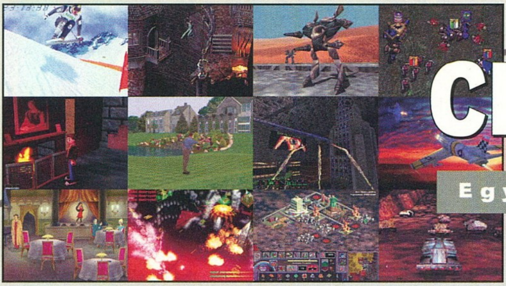
Direct 3D: Mostanában a viszonylag kis számban használt Obsidion kártyáktól eltekintve, Direct 3D alatt a RIVA 128 számított a leggyorsabbnak, de ennek az idoszaknak is vége – a 3Dfx visszavág. A Voodoo 2 jóval jobb eredményeket ad, mint a Riva 128: 800×600 felbontásban is kicsit gyorsabb, mint a Riva 640×480-ban. A Turok-ot egy Cyrix 6x86MX PR 200 processzoral ellátott gépen 800×600 felbontásban játszva még mindig 30 fps feletti képismétlést produkál.

OpenGL (GLQuake): Az első OpenGL sebességtesztek 110 fps körüli értékekről regéltek, a demo1 alapján. Ennél reálisabb, és még mindig nagyon impresszív eredményeket produkált a kártya a sokkal komplexebb bigass1 demó leszámoltatásakor. A Monster 3D II 640×480-ban mutatott 74,4 fps, és 800×600-ban elért 55 fps képismétlése tekintélyt parancsoló. Emellett itt is elmondható, hogy nem csak egy gyors CPU mellett tudta a kártya a jó teljesítményt produkálni.

Összességében a Monster 3D II új standard-ot állít fel a 3D gyorsítás terén, lassabb és gyorsabb CPU mellett is hozza az elvárt teljesítményjavulást, egy K6 233-tól felfele fantasztikus gyorsítást okoz, jelenleg még nem létezik rá speciális játék (de várható), SLI üzemmódban 1024×768 felbontásban is használható. A 6 Mb összmemóriával ellátott Voodoo 2 chipset-es kártyák nem igazán jelentenek jó választást, mert a chipset bőven képes a 800×600 felbontást jó képfrissítéssel megjeleníteni, és a 6 Mb-os kártyáknál erről le kell mondanunk.

A Diamond marketing kampánya már elindult – ennek első lépése volt a Párizsban megszervezett Diamond Monster Party. A folytatást az jelenti, hogy az USA-ban bejelentették, a kártya márciusban már kapható lesz, induláskor 250 dollárba fog kerülni, és előjegyezhető. Ráadásul a Diamond azt tervezi, hogy 50 dolláros áron beszámítja a normál Monster 3D kártyát egy Monster 3D II vásárlása esetén.

Charlie



CD tartalom

Egy kis segítség a CD-hez

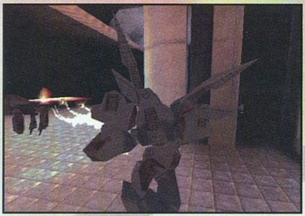
Az elkövetkező oldalakon a ZED CD mellékletén található játékokról és egyéb programokról találhattok rövid ismertetőket. Remélhetőleg az itt olvasható információk segítenek eligazodni a CD-n.

A CD-re ezúttal is elsősorban Windows 95-ös játékok kerültek, mindössze két DOS-os játék kapott helyet. Ez a helyzet továbbra is a játékgyártók miatt van, ugyanis ők manapság elsősorban Windows 95 programokat készítenek, majdnem teljesen háttérbe szorítva a jó öreg MS-DOS-t.

A játékdemók mellett vegyes shareware és freeware segédprogramokat is találhattok (UTILITY alkönyvtár), melyek listáját megtalálhatod az itteni oldalak valamelyikén. A SCENE könyvtárban demók, Java demók, grafikák és zenék találhatók különböző partykról. Néhány MPEG Layer 3 audio file is van a CD-n, az MPEG3 könyvtárban Bjorn Lynne, a Team 17 zenészének alkotásai közül hallgathatsz meg kettőt, valamint a Riot: Mobile Armor program egyik audio trackjét. A CD STEELPAN könyvtárában jópár küldetést találhattok a Steel Panthers 3 játékhoz, a QUAKE könyvtár pedig a Quakefény verseny legérdekesebb küzdelmeinek demóit tartalmazza. Reméljük, a tartalommal mindenki elégedett lesz.

A keretrendszer megtekintéséhez szükség van a Netscape Communicator vagy az Internet Explorer böngészőprogramra. A CD-n a Netscape Communicator 4.04 – most már teljesen ingyenes – verziója található meg, Windows 95 alá. Installálásához futtasd a CD-ről a CC32E404.EXE file-t, mely a UTILITY\NETSCAPE könyvtárban kapott helyet. Miután felinstalláltad a böngészőt, nyisd meg a CD főkönyvtárában lévő ZED.HTM file-t, így megjelenik a keretrendszer nyitóoldala. A Windows-t lehetőleg 800×600-as felbontásra, HiColor üzemmódba állítsd, de ha a géped nem bírja, akkor a 640×480 is elég. A Netscape Communicator felinstallálását egyébként mindenkinek javasoljuk, a keretrendszer egy speciális effektusa csak azzal látható.

Ha már van egy böngészőprogram installálva, és az autorun funkciót is engedélyezted rendszeredben, akkor a CD behelyezésekor automatikusan betöltődik a keretrendszer intró oldala.



Fontos tudnivalók:
A legtöbb Windows 95-ös programnak szüksége van a DirectX kiegészítésre. Az 5-ös verziójú DirectX megtalálható a CD mellékleten a UTILITY\DIRECTX5\DIRECTX könyvtárban, ahonnan a DXSETUP.EXE-t elindítva telepítheted fel rendszeredre.

A programok installálásához a keretrendszerben kattints a játéknál lévő kis CD-ikonra, vagy az itt található táblázatból keresd ki, melyik file-t kell elindítanod vagy kitömörítened. Ha a böngészőből szeretnéd installálni a programot, akkor a kattintás után megjelenő ablakban két lehetőség közül választhatsz:

Játék címe	Futtatandó file	Típus	Op.rsz.	Min.proc./mem.
Adrenix	akcio\adrenix\iadrenix.exe	3D űrhajós akció	Win95	P90, 16 Mb
AFL '98	sport\afl98\afl98dem.zip	Ausztrál foci	Win95	P100, 16 Mb
Armored Moon	strat\armoredm\armored.zip	Stratégia	DOS	486DX4 100
Deadlock II: Shrine Wars	strat\deadlck2\dl2_demo.exe	Stratégia		
Earthsiege 3	akcio\earthsg3\setup.exe	3D robot-akció	Win95	P133
East Front	strat\eastfrnt\eastfrnt.exe	Stratégia	Win95	P133
Evolution	strat\evolutio\evoldemo.exe	Stratégia	Win95	P60, 16 Mb
Forsaken	akcio\forsaken\setup.exe	3D akció	Win95	P120
Front Page Sports: Ski Racing	sport\skiracin\skidemo.exe	Sí	Win95	
Gruesome Castle 3Dfx	kaland\gruesome\gcdemo.zip	Kaland	Win95	P166
Hardwood Solitaire II	egyeb\hardwood\hwsii163.exe	Kártyajáték	Win95	
Jack Orlando	kaland\jackorln\jackdemo.exe	Kaland	Win95	P90, 16MB
Legal Crime	strat\lcrime\setup.exe	Stratégia	Win95	P100, 16MB
Montezuma's Return!	akcio\montezum\setup.exe	3D akció	Win95	
NBA Live '98	sport\nba98\nba98dem.exe	Kosárlabda	Win95	P90, 16 Mb
POD 3Dfx demo	akcio\pod_3dfx\pod_3dfx.exe	Jövőbeli autóverseny	Win95	
Robo Rumble	strat\roborumb\rrdemo.exe	Stratégia	Win95	P100
Sabre Ace	szimul\sabreace\setup.exe	Repülőgépszimulátor	Win95	
Sanitarium	kaland\sanitari\setup.exe	Kaland	Win95	P90, 16MB
The Golf Pro	sport\golf_pro\gpcinst.exe	Golf	DOS	P90, 8MB
Ubik	ubikus\setup.exe	Akció-strat.	Win95	P133, 16MB
Uprising 3Dfx demo	akcio\uprising\uprising.exe	3D űrhajós akció		
Warhammer: Dark Omen	strat\darkomen\darkdemo.exe	Stratégia	Win95	

Forsaken

Acclaim / 3D akció
Extra: 3D gyorsítókártya szükséges

Egy újabb Descent-klón, ezúttal légi motorokon, járatokban és nyílt felszínen száguldozva.. A demó futtatásához mindenképpen szükség van valamilyen 3D gyorsítókártyára (pl. 3Dfx Voodoo/Voodoo 2, Nvidia Riva stb.), a grafika viszont ennek megfelelően csodaszép.





Irányítás:

A/Z	Előre/hátra
↓, ↑, →, ←	Irányítás
Ctrl	Tűz az elsődleges fegyverrel
Space	Tűz a másodlagos fegyverrel
Alt	Oldalazás
B	Akna
~, 1, 2	Elsődleges fegyverek
6, 7, 0	Másodlagos fegyverek
Home/End	Fegyverek között ciklikus váltás

Open it (Megnyitás)
Save it (Lemezre mentés)
Installáláshoz válaszd ki az *Open it* opciót, majd nyomd meg az OK gombot.

Ha a játékdemó egy ZIP file-ban van, akkor fontos, hogy legyen a gépeden egy unzip program, amivel ki tudod tömöríteni. A CD-n a UTILITY\TOMORITO könyvtárban található WinZip (winzip95.exe) illetve PKZip (pk250w32.exe) programok pontosan megfelelnek erre a célra. A WinZip ablakában az Extract gomb megnyomásával és a célkönyvtár megadásával indíthatod a kitömörítést.

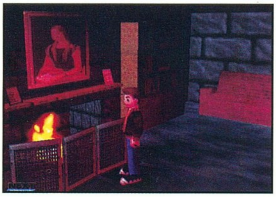
Gruesome Castle

Gee Whiz! Entertainment/Kaland
Extra: 3Dfx gyorsítókártya szükséges

3D-s kalandjáték, főhősünk egy zöldfülű kissrác. A játék Alone in the Dark stílusú, ugyanolyan kameranézetekkel. A demóban egy kastély körüli területet járhatunk be.

Irányítás:

↓, ↑, →, ←	mozgás
Bal Shift+↓, ↑, →, ←	futás
Ctrl+↓, ↑, →, ←	körbenézés
Z	tárgy vizsgálat
X	tárgy használat
C/Tab	tárgylista
A	kameraváltás
Q	kilépés



Adrenix
Digital Dialect/3D akció
Descent-szerű 3D-s űrhajós akciójáték, 3 pályával.

AFL '98
Electronic Arts/Ausztrál futball
Sportjáték, az amerikai futball ausztrál változatának számítógépesített verziója. Kezdetben kicsit nehéz dolga lesz annak, aki nem ismeri a szabályokat, de előbb-utóbb bele lehet jönni.



Armored Moon (MS-DOS)
Microfotum/Stratégia
Stratégiai játék izometrikus látómezővel. Kis robotokkal kell irtanunk a többi robotot.

Deadlock II: Shrine Wars
Accolade/Stratégia
Űrbeli stratégiai játék az Accolade-től. Hét különböző faj egyikét irányítva kell megsemmisítenünk az ellenséges népeket a bolygón. Nem csak harccal védhetjük meg magunkat a játékban, hanem diplomáciai kapcsolatok kialakításával is. A demóban egy egyszemélyes és egy multiplayer pályát próbálhatunk ki, 15 körön keresztül.

EarthSiege 3
Sierra/3D akció
Extra: 3Dfx támogatás
A Sierra óriásrobotos akciójátékának legújabb, harmadik része. Ebben a demóban egyelőre csak a multiplayer üzemmódot lehet kipróbálni. A program a végleges verziótól még sokmindenben különbözik, de már ebből is látható, hogy nagyjából mire számíthatunk.

East Front
TalonSoft/Stratégia
Egyfajta Panzer General új köntösben. A térkép a PG-hez hasonlóan hatszögekre épül, de ezúttal az egységeknek kidolgozottabb külalakjuk van, nem csak egy kép a hatszögben. A demóban II. világháborús szovjet-német csatákat játszhatunk. Többek között átalakíthatjuk a frontot Sztálingrádnál, miénk lehetnek a Kaszpi-tenger olajmezői, elfoglalhatjuk Kurszkot, Szmolenszket, stb.



Evolution
Discovery Communication/Stratégia
Akinek mond valamit a Sim Life név, az tudja, hogy egyfajta életszimulátort takar, melyben többek között új állatfajokat hozhatunk létre. Ezt a játékot újították fel az Evolution-nel, melyben lehetőség nyílik a természet teljes átalakítására, új fajok létrehozására, vagy akár az üvegházhatás előidézésére.

Front Page Sports: Ski Racing
Sierra/Sí
Egy új síszimulátor, melynek demójában óriás-műlesikló pályán próbálhatjuk ki a versenyzést.

Hardwood Solitaire II
Silver Creek Entertainment/Shareware kártyajáték
Egy egyszerű pasziánsz játék, de nagyon szép kivitelezéssel. Aki unja már a Win-



Montezuma's Return

Utopia Technologies/3D akció
Extra: 3Dfx támogatás

Indiana Jones stílusú 3D akciójáték, rengeteg Tomb Raider elemmel. A program a klasszikus 64-es játék folytatása, a mai követelményeknek megfelelően kivitelezve. Az alapprogram mellett egy video kiegészítés is található, mely többek között az intrót tartalmazza, ezt tetszés szerint lehet a játékhoz felinstallálni.

Irányítás:

←, →	Forgás balra/jobbra
↓, ↑	Futás előre/hátra
Z, X	Futás balra/jobbra
Bal Shift	Ütés
Space	Rúgás
Bal Ctrl	Ugrás
+/−	Képernyő méretének állítása



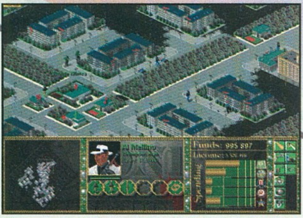
PATCH-EK (frissítések, javítások játékokhoz)

File neve	a játék neve és verziója
7KPATCH2.ZIP	Seven Kingdoms patch
2AC100_11.ZIP	Advanced Civilization 1.1
AW3PTCH1.ZIP	Air Warriors 3 patch 1
BATPAT15.ZIP	Battlespire 1.5
DDX_D3D.ZIP	Daytona Deluxe Direct3D patch
EF_106.EXE	East Front 1.06
EF_106S.EXE	East Front 1.06s (1.04-es verzióról patch-el!)
FC_111V.ZIP	Flying Corpse 1.1 (3D kártya, multiplayer, stb.)
FIFAV110.ZIP	Fifa: Road To The World Cup '98 1.10 patch (Direct3D támogatással)
HF101.EXE	Diablo: Hellfire 1.01
IWAR1_11.ZIP	I-War 1.11
NSP37TO6.EXE	Netstorm 10.60
SFA_A3D.ZIP	Starfleet Academy patch
SMGBETA3.ZIP	Sid Meier's Gettysburg! beta 3 patch
SW3DFX11.EXE	Shadow Warriors 3Dfx 1.1 (Teljes verzióhoz)
SWSW3D11.EXE	Shadow Warriors 3Dfx 1.1 (Shareware verzióhoz)

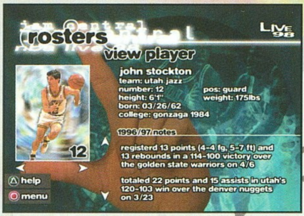
dowsban lévő pasziánszt, de szívesen játszana ilyen kártyajátékot, az mindenképpen próbálja ki ezt. A szép grafikához kellemes MIDI zene társul.

Jack Orlando
TopWare/Kaland
Szép rajzolt kalandjáték, melyben Jack Orlando-t, a nagy nyomozót alakítjuk. A demóban egy szállodában kutathatunk rég látott cimboránk után.

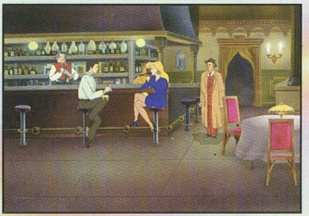
Legal Crime
Byte Enchanters/Shareware stratégia
Nagyon jópofa és ötletes stratégiai játék, melyben maffia főnökét alakítjuk. Célunk irányításunk alá vonni az egész várost, védelmi díjat követelve a boltoktól és egyéb intézményektől, valamint megvédenünk főhadiszállásunkat az ellenséges gengszterektől. A játék az interneten keresztül mások ellen is játszható. A shareware verzióban korlátozás nélkül gyakorolhatunk az egyszemélyes küldetésekben.



NBA Live '98
Electronic Arts/Kosárlabda
Az amerikai profi kosárlabda liga eddigi legélethűbb progam-változata.



POD
Ubisoft/3D autóverseny
Extra: 3Dfx kártya szükséges
Jövőbeli autóverseny, mely egy kicsit a Megarace-re emlékeztet.



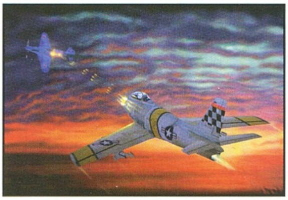
Robo Rumble
TopWare/Stratégia
Extra: 3Dfx támogatás
A jövőben játszódó real-time stratégiai játék kalandelemekkel fűszerezve. Robotok irányításával kell megküzdenünk a Mars hadserege ellen.

Sanitarium
ASC Games/Kaland
Egy bizarr kalandjáték, melynek során célunk a főhős emlékezetének – amennyire lehet – teljes visszaszerzése. Nagyfelbontású 3D-renderelt hátterek, és borzongató zene jellemzik a játékot. Szereplőnk irányításához az egér gombját folyamatosan nyomva kell tartani.

Sabre Ace

Virgin/Szimulátor

Repülőgép-szimulátor. A demóban F80-as és F9F-es vadászrepülőkkel szállhatunk harcba az 50-es évekbeli koreai háborúban.



Irányítás:

F1–F2	külső nézetek
1–0	belső nézetek
B	szárnyfék
G	kerék ki/be
+, −	motor hatásfok
←, →, ↓, ↑	irányítás
X, O	célpont választás
Enter	gépágyú
← Backspace	bombák választása
Space	tűz

UTILITY-K (segédprogramok, plugin-ek, shareware programok)

Program neve	futtatandó file	leírás
DirectX 5	utility\directx5\dxsetup.exe	DirectX 5 kiegészítés Windows 95-höz (a legtöbb játékhoz szükséges a DirectX)
ACD See 32 2.22b2	grafika\acd32222.exe	ACD See Windows-os képnézegető legújabb shareware változata
Graffix 5.60	grafika\grafx560.zip	Képlopó Windows (3.1/95) és DOS alá (shareware)
ImageTab 1.1	grafika\imgtab11.zip	Képekről HTML formátumú listafile-t készít (freeware)
Paint Shop Pro 4.14	grafika\psp414.exe	Nagyon jó bittérképes rajzoló program Windows 95-höz (30 napos shareware verzió)
QPV 1.7e	grafika\qpv17e.zip	DOS-os képnézegető program, nagyon sok formátumot ismer (shareware)
QuickView 1.03a	grafika\qv103a.zip	Shareware DOS-os képnézegető (GIF, PCX, stb.) és hanglejátszó (pl. WAV)
QuickView Pro 2.20	grafika\qvpro220.zip	A QuickView védett módú (protected mode) verziója, az 1.03-asnál jobb képességekkel
SciTech Display Doctor 6.0	grafika\sdd60.exe	Gyors VESA driver + utility-k (Windows 95+DOS, shareware)
SciTech Display Doctor 6.0 (DOS)	grafika\sdd60-d.zip	Gyors VESA driver (DOS verzió, shareware)
SmartDraw 3 for Windows 3.1	grafika\sdraw320.zip	A SmartDraw 3 Windows 3.1-hez készített verziója
SmartDraw 3 for Windows 95	grafika\sd95-320.zip	Rajzolóprogram elsősorban grafikonok és egyéb üzleti ábrák készítéséhez (30 napos shareware)
Superclip 3.60	grafika\sclip360.zip	Képlopó program Windows-hoz és DOS-hoz (shareware)
Netscape Communicator 4.04 for Windows 95	netscape\cp32e403.exe	A Netscape Communicator böngészőprogram legújab ingyenes verziója
ARJ 2.60	tomorito\arj260x.exe	Az ARJ tömörítő legújabb verziója, mely Windows 95 alatt már a hosszú fileneveket is kezeli
PKZip 2.04g	tomorito\pk204g.exe	PKZip tömörítőprogram
PKZip for Windows (16 bit)	tomorito\pk250w16.exe	A PKZip tömörítő Windows 3.1-hez készült verziója
PKZip for Windows (32 bit)	tomorito\pk250w32.exe	A PKZip tömörítő Windows 95-höz készült verziója
RAR 2.02 for DOS	tomorito\rar202.exe	RAR tömörítőprogram DOS-hoz
WinZip for Windows 3.1	tomorito\winzip31.exe	PKZip kompatibilis tömörítőprogram Windows 3.1-hez
WinZip for Windows 95	tomorito\winzip95.exe	PKZip kompatibilis tömörítőprogram Windows 95-höz
Video for Windows	vfw\setupvfw.exe	AVI lejátszó kiegészítés Windows-hoz
F-Prot Professional for Windows 95 v3.02	virusirt\f9302fin.exe	Az F-Prot vírusirtó Windows 95-ös változatának kipróbálási verziója
TB Anti-Virus 8.04 for DOS	virusirt\tbav804.zip	Shareware vírusirtó (DOS)
TB Anti-Virus 8.04 for Windows	virusirt\tbavw804.zip	Shareware vírusirtó (Windows 3.1)
TB Anti-Virus 8.04 for Windows 95	virusirt\tbw95804.zip	Shareware vírusirtó (Windows 95)
C. Schmelnik's Dig. Audio Copy 2.3	zene\dac23dcm.zip	CD-ről WAV-ba másolja a zenét (DOS)
C. Schmelnik's Dig. Audio Copy for Win32 1.33	zene\wdac133.zip	CD-ről WAV-ba másolja a zenét (Windows 95)
DOSAmp 0.8	zene\dosamp08.zip	MPEG Layer 3 lejátszó DOS-hoz
MP3 File Editor 2.11 beta	zene\mp3f211b.zip	Windows 95-ös segédprogram, melynek segítségével többek között megadhatjuk az MP3 zenék címét
MPEG Layer 3 Encoder 2.72	zene\l3v272d1.zip	DOS-os MP3 tömörítőprogram
WinAmp 1.7	zene\winamp17.exe	MPEG Layer 3 lejátszó Windows 95-höz (shareware)
WinAmp Plug-In file-ok	zene\winamp	Sok-sok kiegészítés a Winamp 1.6-os utáni verzióihoz



The Golf Pro (MS-DOS)
Empire Interactive/Golf
Egy új golfprogram, melynek irányítása teljesen eltér az eddig megszokott gombnyomogatástól. A labda elütéséhez ugyanis nem elég az egér gombjával clickelni, hanem – nagyon ötletes megoldásként – megfelelő sebességgel kell jobbra-balra rángatnunk egerünket, miközben nyomva tartjuk a gombját. A Golf Pro ugyan DOS-os játék, de az installálását Windows alól kell indítani.

Ubik
Cryo/Akció
A jövőben, 2019-ben játszódó akció-stratégiai játék Philip K. Dick (a Blade Runner és a Total Recall szerzője) által kitalált világban. 3D grafika, sokféle fegyver és ellenségek a fő jellemzői a játéknak.

Uprising
Cyclone Studios/3D akció
Extra: 3Dfx kártya szükséges
Egy 3D repülős akciójáték új, csak 3D gyorsítóval működő verziója.

Warhammer: Dark Omen
Electronic Arts/Stratégia
Az Warhammer: Epic "terepjáték" újabb számítógépes átdolgozása. Real-time 3D startégia nagyon szép, és emellett gyors grafikával.

Megjegyzés: A Shareware programok csak a dokumentációjukban megjelölt időtartamig használhatóak szabadon mindenféle ellenszolgáltatás nélkül. Ezen időtartam lejárta után a további jogtiszta használathoz regisztráltatni kell őket a az adott program kiadójánál. A ZED ára a regisztrációs díjakat nem tartalmazza!
A CD-n található programok tartalmáért a kiadó semminemű felelősséget nem vállal!

A következő számban...

Ízelítő a készülő áprilisi számból

Ultima Online

Körülbelül két és fél évvel ezelőtt – amikor egy 28.8-as modem legtöbbünk számára még csak álom volt – Richard Garriot, az Origin elnöke hatalmas bátorságról téve tanúbizonyságot nekivágott az első grafikus szerepjáték fejlesztésének, amit kizárólag az interneten keresztül lehet játszani. A világhálón ugyan régóta léteztek már szerepjátékok, de ezek többnyire szövegesek voltak, vagy csak minimális grafikai adottságokkal rendelkeztek, ráadásul az általuk kínált lehetőségek is meglehetősen korlátozottak voltak. Ezzel szemben az eddig nyolc részt megélt Ultima sorozat legújabb epizódja, az Ultima Online olyan grafikai részletességet és hihetetlen szabadságot kínál a játékosoknak, amelyre eddig még nem volt példa. Jónéhány hónappal az amerikai megjelenést követően végre hozzánk is eljutott a program, mi azóta szorgalmasan „lógunk a neten". Vajon tényleg olyan jó a játék? Tényleg olyan monumentális, mint ahogy ígérték? Valóban több, mint 50 000 játékossal találkozhatunk Britannia földjén? Mindezt megtudhatod a következő számból...

Warhammer 2: Dark Omen

Az eredetileg SSI kiadásban megjelent Warhammer volt az első olyan valós idejű stratégiai játék, amely szakított a kétdimenziós megjelenítéssel és egy önálló 3D rendszert használt. A grafikailag igen jól kidolgozott programban egységek helyett egész hadtesteket mozgathattunk, és ezzel számítógépen ezidáig soha nem látott módon sikerült egy csatát szimulálni. A hamarosan megjelenő folytatásban is orkok és ogrék egész garmadáját kell legyőznünk, mindezt a 3Dfx-nek köszönhetően olyan látványos megoldások kíséretében, amely minden képzeletet felülmúl. Persze joggal merülhet fel a kérdés, hogy a látványos grafika mellett vajon a harcrendszeren is csiszoltak-e a fejlesztők, vagy esetleg megelégedtek egy új kerettörténettel és a régi rendszer egy kicsinosított változatával? A választ az előbbi kérdésre megtalálhatod a következő számban...





Jane's F-15

Az Apache Longbow 2 és az F22 megjelenését követően a szimulátorvilág immáron az újabb trónkövetelő érkezését várja, ami nem más, mint a Jane's F-15. A program az amerikai légierő leköszönő vadászgépének állít emléket, amely a cégtől megszokott módon ezúttal is hihetetlen élethűségével és grafikájával kíván kiemelkedni a szimulátorok sokszor szürke világából. Hogy mindez mennyire sikerül neki, azt elolvashatod a következő számban...




StarCraft
A WarCraft II Tides of Darkness nagysikerű real-time stratégiai játék alkotóinak új játéka
Blizzard Entertainment
Magyarországon forgalomba hozza
az N-TEC Kft. Tel.: 351-6853
N-TEC
StarCraft is trademark and Blizzard is a registered trademark of Davidson & Associates, Inc. © 1998 Blizzard Entertainment. All rights reserved